

機動戦士ガンダム

ギレンの野望 ジオンの系譜 プレイングガイド

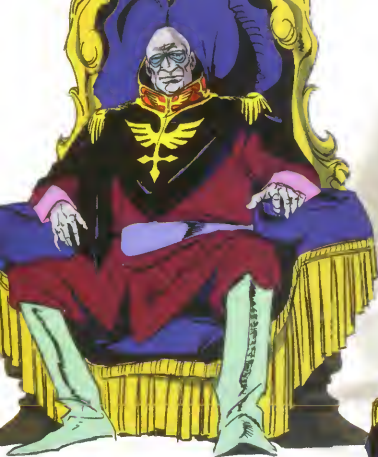


Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"
Playing Guide

ザビ家の秘密

Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

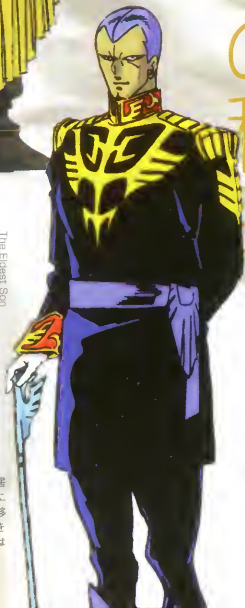
The Head of a Family
デギン・ソド・ザビ



ジオン公国の創始者で公王。ジオン・ダイクンとともにジオン共和国を建国したが、彼を謀殺。共和国派を一掃して共和制を破棄し、独裁政治を行った。しかし、晩年はギレンの台頭によって政治からは遠のき、隠遁生活を送っていた。最後は連邦と講和しようとしたためギレンに暗殺された。



The Eldest Son
ギレン・ザビ



ザビ家の長男でIQ240を誇る天才。テギン隠居以前から父親の政務を補佐し、ジオンの国策に携わっていた。ジオン総帥となつてからは、宇宙移民者の反連邦感情を利用した国家民族主義を唱え、国民を戦争へと駆り立てた。父親からは「ヒットラーの尻尾」と評されていた。

ガルマ・ザビ

The Fourth Son



地球方面軍司令を務めるザビ家の四男。世間知らずで判断の甘さが目立つが、最前線で敵と戦う。占領地の名士と懇談を持つなど、政治的側面も持ちあわせていた。

ザビ家の三男で宇宙攻撃軍司令兼ソロモン要塞司令。政治闘争を好まない実直な人間で部下から信頼されていた。敗色濃厚となったソロモンから部下を脱出させるため、自らMAを駆って出撃し、戦死した。



ザビ家の長女。艦隊や諜報機関の指揮やコロニーとの外交など幅広い才能でジオンのNo.2として君臨した。資源探掘やフラナガン機関の創設など、彼女の業績は後のジオンの根幹を成した。

キシリア・ザビ

The Eldest Daughter

ドブル・ザビ

The Third Son



ザビ家の秘密

Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

ザビ家の歴史

ザビ家の歴史はダイクン家との確執と、身内の骨肉の争いに集約される。ジオン共和国成立時、デギン・ソド・ザビはジオン・ズム・ダイクンの側近としてコントリズム国家の建設に尽力していたらしい。しかし、デギンはダイクンを謀殺し、自分流のジオンを築こうとした。そして、デギン自身も彼の後を継いだキレンに暗殺されてしまう。この後、キレンまでもが妹のキシリアに殺されてしまうが、唯一生き残ったキシリアも最後にはシャアの手にかかってしまう。

また、ドズルの忘れ形見であるミネバは殺されることはなかったが、グリプス戦役やネオ・ジオン戦争で利用される。なお、ネオ・ジオン戦争時のミネバは影武者で、本物はシャアが連れ去ったといわれている。

ジオン公国

ジオン公国とはジオン共和国が公王制に移行した独裁国家である。公王はもちろんのこと、国家の重要なポストはザビ家の人間が、ザビ家のシンパが占めている。公国は共和国が進めていた連邦との融和政策を破棄、軍備を強化して連邦との対立姿勢を明確にした。この感情のともえる反連邦政策は、ジオン・ズム・ダイクンの唱えたコントリズム（地球を聖地とし、人類は宇宙に住むべきである）という思想をバックボーンにしていることは間違いない。しかし、それはコントリズムの領域を大きく逸脱し、宇宙民族主義とでもいうべきものに変化していた。この独善的な思想とコロニー居住者の反連邦感情を利用して、ジオンは人類の半数以上を死に迫りやる戦争を遂行していった。

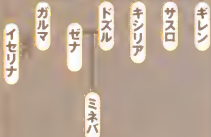
キレンは巧みな弁舌とカリスマ性で多くの国民の支持を得ていた



ありし日のジオンダイクン。彼の理想はザビ家には理解されなかった

ザビ家家系図

デギン・ザビ



ジオン軍軍機構

公王(デギン)

首相(ダルシア)

総帥(キレン)

宇宙攻撃軍
(トズル)

突撃機動軍
(キシリア)

地球方面軍
(ガルマ)

月基地グラナダ
(サイクロプス等)

フラナガン機関
(フラナガン博士)

ヨーロツパ方面軍
(マクヘ)

アフ리카方面軍
(フイエノビター)

北アメリカ方面軍

特務部隊
(シャア)

ランバラル隊
(ランバラル)

コンスコン機動部隊

ジオン軍派閥表



キレン



セシリア



キシリア



エギーユ・デラーズ



シャリア・ブル

マ・クベ

バロム

黒い三連星

トワニング

A・ガトー

シーマ・ガラハウ



ガルマ



ドズル



シャア



ランバ・ラル

シン・マツナガ

コンスコン

ドレン

デニム

ジーン

スレンダー

フラナガン・ブーン

アカハナ

クラウレ・ハモン

アコース

コスン

クラシフ



Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed
"Blood of Zeon"

Chapter 1
SYSTEM▶▶▶

システム

ゲームシステム

Game System

ゲームの目的

プレイヤーは、地球連邦軍総司令官・レビルもしくはジオン公国総帥・ギレン・ザビとなつて、地球及び宇宙を自国の管轄下におくことが目標となる。原作同様にプレイヤーすることもまったく違う選択肢を選ぶことも可能だ。規定ターンである100ターン以内に全拠点を制圧するために、自軍の戦力を考えつつゲームを進めていこう。

今作は第1部が終了すると、ストーリーの展開に合わせた第2部が始まる。当然、ストーリーや加入パイロットも変化する。



地球連邦軍・将軍
レビル

数々の戦績を挙げた名将軍。史実通りジオンに勝利することはできるのだろうか？



ジオン公国・総帥
ギレン・ザビ

道民思想を持つ典型的な独裁者。連邦軍を破り、地球圏の完全制圧を狙う。

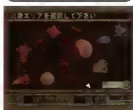
地上マップ



特徴

隣接するエリアが多いため、戦力の分散は避けられない。主戦力ばかりに目を向けていると、思わぬところから進入されやすい。

宇宙マップ



特徴

生産することができる特別エリアが、両軍の本拠地付近に集中している。補充部隊を送る際は、数ターン先のことを考えておこう。

地上から宇宙へ移動するには、打上ポイントと呼ばれる特別エリアを制圧する必要がある。宇宙から地上への移動は戦術マップで降下ポイントに移動して突入を行うか、そのマップを制圧すればよい。

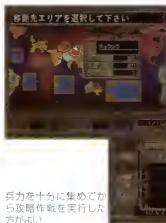
マップ

マップは宇宙マップと地上マップの2種類がある。両マップとも、いくつかのエリアに分かれており、ラインがつながっているエリアに対して移動距離によってターン数は変化する。や進入（隣接したエリアのみ）をすることができ

エリア

エリアには、通常と特別の2種類がある。なかでも、特別エリアは自軍の兵器を生産できる重要な拠点。この特別エリアを敵に攻め取らねばならず、敵が兵器を生産してしまいうため、周辺エリアを一気に落とされる危険性が高い。特別エリアが敵軍と隣接している場合は、常に守りを固めよう。

また、通常エリアはいつでも進入することができるが、特別エリアは一定の条件を満たした後に提案される攻略作戦を実行した後になければ、進入することはできない。

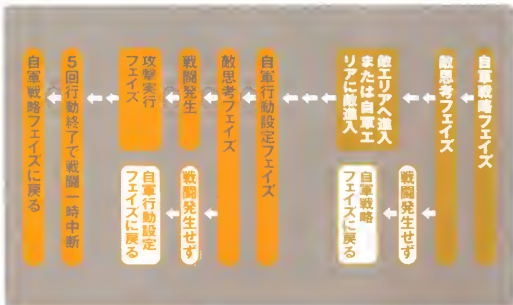


兵力を十分に集めてから攻略作戦を実行した方がよい

ゲームの流れ

Game Flow

ゲームは下図のような流れで進んでいく。大きくは戦闘フェイズと行動設定フェイズに分かれており、それぞれを両軍が同時に行うことになる。戦闘フェイズでは戦略関係、行動設定フェイズでは実際の戦闘を行う。戦闘フェイズと行動設定フェイズが一進すると、1ターンが経過する。これを繰り返し、全領土を制圧していくことになるのだ。



●戦術

自軍に所属する部隊やパイロットのデータを見ることが出来る。

●軍事

エリアを選択した後、移動や生産や進入などをエリアごとにすることができる。

●開発

自国の技術を上げ、新兵器を開発する。

●外交

他勢力と資金援助などの取引を引きをする。

●特別

特別な作戦を実行することができる。

●任務

●特徴

●攻撃

●防御

●陣列

●特徴

戦闘フェイズ

軍事や外交など戦略的な部分を行うことができる。なかでも新兵器の開発は軍の命運を握っている生命線といえるだろう。できるかぎり資金を投入して、敵軍よりも先に強力な兵器を開発することが重要になってくる。無駄な兵器を開発・生産するよりは、少ない兵器で序盤を乗り切り、強力な兵器を一気に開発していくのが得策だ。

また、今作では外交の要素が追加されたので、中立勢力という関係を築き、資金援助などをしてもらうとよいだろう。特別な作戦もこのフェイズで行うことになる。

行動設定フェイズ

自軍が進入、または敵国が進入してきた場合に発生するフェイズ。ここでは、実際に部隊を操り、戦闘を行うことになる。このフェイズは「行動設定フェイズ」(部隊の移動、攻撃)と「攻撃実行フェイズ」(攻撃の結果報告)に分かれており、この2つを敵味方とも回すつづくと1回の戦闘が終了する。この間に勝敗が決しない場合は、次の行動設定フェイズに持ち越される。

勝利条件は、そのエリア内にある敵部隊を殲滅するか、全拠点を占領すること。状況に合わせて、どちらの作戦が得策かを考え、部隊を動かしていく。

戦略フェイズ

Strategy Phase

情報

パイロットや兵器の詳細なデータを確認することができる。まずは、自軍のデータを把握して戦略を練ってこよう。エリアデータは、1ターンに入る資金収入も確認することができるため、長期的な戦力も考えやすい。また、兵器数が200を越えてしまうと、兵器を生産しても自軍に加入することはないので、部隊数が多いと思っただけ確認してみよう。

情報コマンドでは自国のデータを把握するだけでなく、諜報部に資金を投入することで敵軍のデータを見ることもできる。諜報部の総合的な能力によって、諜報活動のレベルも変化する。敵のエリアデータがメインだがレベルによっては敵軍の技術や開発プランを盗んでくることも可能だ。そのため、資金に余裕があるなら、序盤からコソコソと諜報活動を行っていくと、後半では強力な兵器が作れるようになる。お金を惜しまずに投入しよう。

軍事

各エリアで個別に行うことになるコマンド。進軍に直接関係のある移動と生産をメインに使うことになるだろう。特に序盤は、兵力が分散しているため、隣接しているエリアに兵力を集中させよう。敵国に進軍する際は部隊を選択し、移動先を敵エリアに合わせればよい。

特定のエリアに限り、移動以外に宇宙への打上と地球への突入を行える。地上へ移動させるコマンド。突入経路はP・シャローなと7つのポイントから行うことが可能

を行うことができる。ただし、敵エリアへの打上・突入は、専用のH・LVに移動させたい兵器を搭載する必要(艦船などの両用兵器を除く)がある。

兵器データ



階級 搭乗者の階級。兵器の性能が上がる最大の要因。
素敵 素敵。コマンドの攻撃力。D、Sの5段階ある。
耐久 その兵器が持つ耐久力の上限。
運動 その兵器の回避率と命中精度。
物資 その兵器が搭載できる物資の総量。
消費 攻撃や制圧などで消費する物資の量。
武装 兵器が装備している武器のリスト。最大で4種類がある。
攻撃 兵器の攻撃力。属性、威力、不可、移動、通過、→赤、得意の順で表示。
搭載 その兵器が搭載することのできる部隊数を表す。

パイロットデータ



階級 階級を表す。大抵まである。
功績値 ケンが1つ以上になると上の階級に昇格可能。
ランク 戦術の熟練度。強さを表す。6段階あり5が最高ランク。
魅力 部隊の士気を高める効果を持つ。
指揮 部隊の命中率と回避率を高める。
耐久 負傷した際の復帰期間に異なる。
経歴 戦術をすると上昇し、定数に達するとランクが上がる。
格闘 部隊の格闘能力を高める。
射撃 部隊の射撃能力を高める。
反応 部隊の回避率を高める。

●部隊

兵器の武装を変更することのできるコマンド。特殊な能力を持っている兵器ならば、搭載や変形などを行うことが可能だ。

●打上

地上にある特別エリアから宇宙へと移動させることができる。打上ポイントは全部で8個ある。

●生産

新へ兵器を生産するコマンド。6種類(MS、MA、車両、航空機、艦船)の兵器の中から1つを作ることができる。1つの特別エリアでは、一度に8体の兵器を開発することか可能となっている。

●人事

パイロットを乗せたり、階級を上げたりするコマンド。搭乗機は、それぞれの個性に合わせていこう。基本は1部隊に1人いれば十分だ。

●移動

そのエリアにいる部隊を他のエリアに移動させるコマンド。自軍ならどこでも、敵軍なら隣接するエリアへと移動させることができる。

●突入

地球の地上から地上へと兵器を移動させるコマンド。突入経路はP・シャローなと7つのポイントから行うことが可能。

●補充

戦闘で減った兵器数を回復させることができる。回復できるのは兵器数だけなので注意。

●廃棄

いらなくなった兵器を処分するコマンド。兵器の種類に合わせて廃棄率が若干増加する。

●MAP

各エリアの戦術マップを見ることのできる。現在、戦術をしているエリアのマップも確認できるので、援軍を送る際などはチェックしておこう。

Advise 部隊

戦闘終了直後は、傷ついたユニットが多い。兵器数を回復するため補充コマンドを使っても問題はないが、高い士気を保ちたいなら合流コマンドがオススメだ。これならほとんど士気を下げることなく、兵器数を回復させることができる。

また、本作では戦略フェイズでも搭載や合体ができるようになっている。下記に主な部隊コマンドを紹介しておくので参照してほしい。

搭載 ▶ ユニットの搭載能力のある部隊に移動させる。

発進 ▶ 現在、搭載中のユニットを発進させる。

武装 ▶ 複数の武装がある場合は変更することが可能。

変形 ▶ 別形態に変形させることができる。

合体 ▶ 合体可能なユニットを元通りに合体させる。

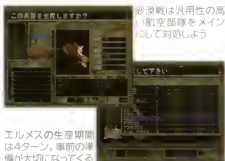
分離 ▶ 分離能力を持つユニットを2つに分離させる。

合流 ▶ 兵器数が減ったユニット同士を合流させる。

能力 ▶ そのユニットの能力を確認することができる。

Advise 生産

目先のことを考えて生産したのでは、単なる資金の浪費という結果に陥りやすい。特に、砂漠戦仕様などの局地戦用モビルスーツを多数生産しても、その戦闘が終了すると使わない場合が多い。ため作りすぎには注意が必要。逆に、生産に時間のかかるMAや戦艦は、3ターンくらい先のことを考えて生産を始めるべきだ。欲しいと思ってから生産したのでは、後の祭りになってしまう。



エルメスの生産期間は4ターン。事前の準備が大切になってくる

Advise 補充&廃棄

補充は安く、しかも手早く兵器数を回復させる方法だ。すぐに完了するのもポイントだろう。廃棄は兵器数が200種類を越えないよう調節するのに役立つ。



兵器数から0UIに達する前に兵器を整理

Advise 人事

強いパイロットに育てるためには、多くの実戦経験を積ませることが大事だ。序盤から人事コマンドを駆使して強い機体を優先的に割り当てていけば、後半がスムーズに運んでいくぞ。

また、階級が上がると士気範囲もかなり広がるという利点がある。そのために功績ケースが溜まっている場合は、すぐさま昇格させよう。



めい、数機で兵隊が引能

敵を倒して兵隊を上げよう

Advise 移動

むやみに敵軍のエリアに進入しても勝ち目は薄い。できるだけエリアの状態に合ったユニットを選んでから進入するようにしよう。なかでもインドネシアの周辺エリアなどは、地形の多くが海に囲まれているため、地上ユニットは使用が難しい。輸送機に搭載していない限り、連れていくことさえできないのだ。



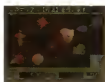
移動できない戦車は、



輸送機へ搭載しておこう

Advise 打上&突入

打上も突入も行く先に敵ユニットが存在しなければ、戦術画面を無視して制圧することができてしまう。そのため、コムサイやHLVに搭載する必要もなくなるのだ。



部隊がいないエリアを選んで打上・突入

開発

Advise 研究予算投入

すべての基本となる最も重要なコマンド 資金が許す限り投資を行っていく。技術の優先順位的には、MS→基礎→MA→敵性の順が妥当なところだ。

●基礎技術レベル

飛行ユニットや戦艦に関する技術。特別プランの提案もこの技術次第だ。

●MS技術レベル

モビルスーツに関係する技術。同軍とも最も先に投資すべき技術である。

●MA技術レベル

モビルアーマーに関係する技術。MAの多いジオン軍は優先して投資をしておく。

●適性技術レベル

敵から盗んだ開発プランの実行に関係する。ゲーム後半に重要になる。

Advise 新兵器開発

派生型を含めると兵器の数は250種以上も存在する。これをすべて開発するには莫大な資金が必要になるので、基になるユニットを中心に開発しよう。そうすれば、無駄なく開発できる



るのだ。

敵性技術は毎ターンごとの課報活動と外交でしか上がらない。そのため他の3種類に比べると上がりにくい。敵から盗んできた開発プランを実行するには不可欠な要素である。自軍にはないユニットを作れるチャンスをみすみす逃すのは避けたいところだ。また、兵器

を開発すれば、生産ベースに乗せることができるようになる。そのため、開発するユニットを限定すれば、かなりの資金を節約することもできる。シナリオの進行具合やターン数に関係のあるものも存在する。これらは、特別イベントに作戦が増加されるのを待つのみ。

外交

他の勢力といういろいろな取り引きをするコマンド。取り引きの内容により友好度が変化する。友好状態は、陰悪・嫌悪・普通・良好・親密の5種類があり、良好・親密時には協力要請を行うことが可能だ。援助提案などを使っても友好度を上げておこう。

ゲーム中に第三勢力が発生した場合、休戦条約を締結することもできる。当然、これも友好度によって拒否される場合もある。

特別

提案されている作戦を実行するコマンド。作戦によって実行できるターン数が決まっているものもあるため、提案されたら早急に行う方が無難だろう。ただし、攻略作戦系のイベントは消えることはないので、後回しにしても大丈夫だ。

また、いつでも行える演説は兵士の士気を上げる効果がある。資金は5000と高いが、自軍の戦況によっては使ってみるのもおもしろい。

休戦申請▶

その勢力との戦線を3ターンの間、停止することかできる。

攻撃要請▶

第三勢力に対して、敵エリアの攻撃を要請するコマンド

援助要請▶

こちらから援助(資金・資源・技術)を行い、友好度を上昇させることができるコマンド

協力要請▶

その勢力から援助(資金・資源・技術)を受け取ることができるコマンド。

裏取引▶

敵軍側産業から開発プランを横流ししてもらうコマンド。



計画系のイベントは消えないうちにぜひとも実行しておきたい

新プランを実行しますか?



攻略作戦は戦力が集まっただけからでも十分間にあうぞ

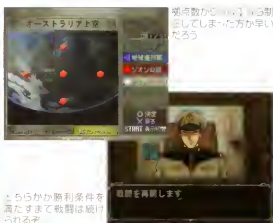
行動設定フェイズ

Set Up Phase

勝利条件

エリアを制圧する条件は2種類。全拠点の制圧もしくは敵部隊を全滅させることだ。防衛時も敵部隊を全滅させれば、勝利したことになる。

自軍が航空ユニット中心の部隊であるならば、拠点を制圧できないので、敵の全滅を狙った方がよいだろう。逆に陸上ユニットが中心なら、輸送機などをうまく使って全拠点を制圧してしまう。ただし、海上拠点は制圧できないユニットが限られているので、制圧は難しい。



どちらかが勝利条件を満たすまで戦闘は続けられるぞ

補給ライン

拠点同士を結ぶラインのことを戦略ラインと呼ぶ。このラインが自軍のカラーになっているときは、移動力を上昇させる効果と、物資を回復させる効果を持っている。そのため、このラインを分断されると、物資の回復ができなくなり非常に苦しい戦いを強いられることになるのだ。

また、拠点であっても他からの補給ラインが絶たれていると、物資の回復などはできない。すぐにライン上の敵を撃破し、戦略ラインを復旧させよう。



リ写真は補給を受けた進軍した場合。下との違いはわかり

ミノフスキー粒子

ミノフスキー粒子は、レーダーを無力化させる効果を持つ特殊な物質。輸送機や艦船、潜水艦などに多く採用されている。

戦術画面で□ボタンを押すと、そのエリアに散布されているミノフスキー粒子の濃度を確認することができる。色がミノフスキー粒子の濃さを表しており、濃度が濃いと、攻撃命中率や攻撃力が大幅に減少してしまう。また、一度散布されたミノフスキー粒子は数ターンが経過すれば、徐々に薄まっていくことになる。



この条件でも効果の差は歴然。生き残るためにもミノフスキー粒子をばらま

地形適性

兵器にはそれぞれ移動できる地形というものが決まっている。得意な地形に合わせて攻撃すると通常以上の戦果を上げることが可能だ。また、武装によつて攻撃ができない地形（海や空）も存在する。あらかじめ自軍の兵器がどの地形にいる敵に対して有効な攻撃手段を持っているかを確認しておいた方がよい。

部隊編成

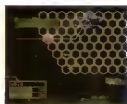
部隊は最高3機でスタックを組むことができる。3種類のユニットがバラバラだと移動力は最低の機体に合わせられてしまうため、同一もしくは、同一の移動力を持つ機体でユニットを組ませよう。進入1ターン目は適当にスタックされているので、移動しながら部隊を編成していく。

また、先頭の兵器は最もやられやすいので、傷ついた機体は最後尾へと隊列を変更するとやられにくい。

指揮範囲

パイロットはランクに応じた指揮範囲を持っている。下士官なら1ヘクス、佐官で2ヘクス以上、将官なら最大で6ヘクスの指揮範囲を持つことができるのだ。この指揮範囲内にあるユニットは、パイロットの能力に応じて、士気・格闘・攻撃力・回避率などがUPする。その真価は部隊の集中しやすい防衛戦で発揮されることだろう。

-  ▶ 宇宙、隕石、残骸、サイド宙域、地球
-  ▶ 空中
-  ▶ 川、海、湖
-  ▶ 雪原、雪山の一部、基地の一部
-  ▶ 森林、密林、基地の一部
-  ▶ 山岳、雪山の一部、基地の一部
-  ▶ 砂漠、基地の一部
-  ▶ 平地、荒地、基地の一部



部隊コマンド

実際にユニットを操るコマンドは左の10種類。ほとんどのコマンドが移動終了後にも行えるので、次の行動を考えた上で移動させる必要があるだろう。10種類のコマンドのなかでは、やはり移動・攻撃・索敵の3種類がメインになってくる。

制圧可能なユニットを拠点の上に移動させると制圧のコマンドが追加される。これを選択すれば無条件に拠点を制圧することが可能

である。

だ。攻撃は装備している武装によつて攻撃範囲に違いがある。また攻撃するたびに、物資を消費していくので、戦闘の真っ最中に物資不足に陥らないよう補給させながら進軍しよう。

索敵は敵軍の構成ユニットを特定する重要なコマンド。敵の情報から推定する状態だとか、攻撃力も半減してしまうため、実力を発揮することは難しい。まずは、突撃部隊を編成し、敵陣に深く切り込み索敵をしまくるといったのも、一つの戦法である。

●移動

部隊を任意の場所まで移動させる。兵器によっては進入できないポイントもある。

●攻撃

攻撃範囲に入っている部隊を攻撃するコマンド。同名の武装でも射程距離や攻撃力は変化する。複数で同一の敵を攻撃することも可能である。

●隊列

スタックしている兵器の順番を変更。部隊は前列からダメージを受けることになる。

●退却

自国エリアと隣接している接点ポイント、またその付近にいる場合に行うことのできる。

●進入

敵国エリアと隣接している接点ポイント、またその付近から進入するコマンド。

●能力

部隊の能力を確認することができ。ここでパイロットや兵器のデータも確認可能。

●待機

そのターンは行動を行わずに待機するコマンド。わざわざ待機させる意味はない。

●索敵

未確認の敵を索敵するコマンド。索敵できる範囲、成功する確率はそれぞれの兵器によって異なる。ミノフスキー粒子が濃いほど索敵しにくい。

●特殊

ミノフスキー粒子を散布するなど、特殊な能力を使うことができるコマンド。移動後でも使用できるものが多いが、変形と砲撃だけは移動してしまうと使用することができない。使う際は注意しておこう。

●突入

突入ポイントから突入可能な部隊（コムサイ、HLV）を地上に送るコマンド。

戦略マニュアル

Strategy Manual

資金と資源の調整法

資金は、開発や生産、作戦の発動と何かと使用頻度が高いため、最も大事なものである。資金が少ないと、新兵器の開発なども止まってしまうことになる。せめて基礎とMSの技術には資金を投入しておきたいところだ。資源は生産や補充などでは使用することになるが、ゲームの中盤以降には、かなり余裕のある状態が続くはずだ。

援助提案 ▶ 資金(小)、資金(小) 協力提案 ▶ 資金

フォンブラウン市を含む月面都市群・貿易収入・貿易生産の両方に影響を与えてくるため友好度は高めをキープしよう。

援助提案 ▶ 資金(中)、資源(中) 協力提案 ▶ 資金(中)、資源(中)

木星で産出されるヘリウムを採取して地球圏へと輸送している。木星船団との友好度が高いと毎ターンの収入が増加する。

援助提案 ▶ 資金(大)、資源(小) 協力提案 ▶ 資源

自国の軍需産業を行っている企業。ここに協力すると自国の各部門の軍事レベルの蓄積度が上昇する。

援助提案 ▶ 資金(大)、資源(中) 協力提案 ▶ 軍需技術、ユニット

敵国の兵器を開発している企業。ここに協力すると敵国の軍事技術と開発プランを手に入れることができる。

援助提案 ▶ 軍事技術(中)、資金(小)、資源(小) 協力提案 ▶ 軍需技術、ユニット

そこで、資源を使って資金を増やす方法を利用してみよう。まず外交で援助提案を選択すると、相手の欲しいものが提示される。この提示が資源のときに援助し、友好度を上げておく。友好度が友好・親密になったら、協力要請を選択して相手の援助内容を確認。資源のときは無視しておくが資金ならば、すぐに援助をしてもらおう。

この外交テクニックを使えば、あまりある資源を、貴重な資金に換金することができるのだ。

低予算での兵器開発

新兵器の開発には、当然のことながら資金と期間がかかることになる。特に資金面は問題で、開発プランが提案されるたびに開発していたのでは、あつという間に資金が底をついてしまうだろう。開発時に公開されるシルエットなどから兵器名を推測して、重要な兵器のみを開発するとよいだろう。武装をチェンジしただけのようような派生系の兵器に関し

ては、数ターン後の戦況を考えた上で開発の有無を判断していこう。

また、資金を2倍にすると開発期間を半分に短縮することができる。期間を半分にすべき兵器は、新しい系統の兵器を開発するのに必要な条件となつていようを中心に。例えば、ドムを開発するために必要な条件であるクフ飛行試験型などがこれに当たる。このように開発していけば最終的に10ターン以上も開発を早めることも可能なのである。

1 優先順位をつけて開発する

ザクをベースに考えるならば、武装を変えただけの派生系よりは、新兵器の開発条件になっている陸戦型ザクの開発を優先的にやりたい。資金を倍増して期間を短縮すれば、早期に新兵器を実戦投入することができる。



優先する兵器はとここの優先させて、新系統の開発を急ごう

2 開発サンプルを最大限利用する

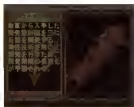
開発終了時には1機が本拠地にストロークされてくる。これをうまく使い、いろいろな戦況に対応させよう。特に砂漠や水中など、一部の地域でしか使わない兵器は汎用性を考えると大量生産は無駄。開発終了時に入るユニットで対応してみよう。



ストックに入ってきたら移動時間も考えて、すくさく移動させよう



諜報レベルがCだと
敵の部隊数もまったく見当がつかない状態。攻め込んでみたら、大部隊だったなんてことが起きてしまうかも……。



諜報レベルがSだと
敵の開発プランを盗んできた。エリアにいる部隊数だけでなく、敵国の生産ユニットもすべて見ることができる。

演説



通常の演説以外にもガルマの国葬などがこれに当たる。決戦が控えているなら、やて損はないだろう。

新兵器開発



アプサラス計画やマグネットコーディングなどがこれに当たる。イベント発動後に新兵器が開発されていくぞ。



多岐の兵器を作っている場合は阻止するために攻めるのも手だ

特別エリアにいる部隊数で
戦略作戦実行の時期を決定しよう



ここを落とすとヨーロッパとアジアのルートがつかなくなる



諜報活動

諜報活動は敵から開発プランを奪うこともできるので、ぜひとも毎ターン資金を投入しよう。諜報レベルが高いと敵の行動を事前に察知でき、行動を起こされる前に対応策を講じることが可能だ。逆に諜報レベルが低いと、連邦側では史実通りにソーラ・レイによってレビル將軍が暗殺されてしまうこともあり得る。諜報レベルは、資金を投入すると上がり、投入しない

特別プラン

特別イベントは、戦略作戦以外にもいくつかのバリエーションがある。なかでも重要なものとして「演説」があげられるだろう。かかる資金は5000とかなり高額だが、全部隊の士気が15も上昇する。負傷者を多数出してしまった戦闘後などは、負傷者の復帰後にこのイベントを起こして士気を回復しておきたい。また、この他にも新兵器開発系のイベントも見逃せないイベントの1つである。

特別エリア攻略

特別エリアを攻略するには、特別作戦を実行しなければならない。特別エリアでは、自国と同様に生産ができるため放つておくと部隊数が倍増してしまう可能性がある。部隊数が少ないようなら、すぐさま作戦を実行し、進入してしまおう。1ターンで倒せないような場合には他のエリアから部隊を移動させ、次ターンに援軍を派遣する。部隊が多い場合は部隊を整えてから進入しよう。

ルートの確保

エリア間の移動は、距離によってかかるターン数が決定される。隣接したエリアだと必要なターン数は短くてすむが、間に敵のエリアを挟んでしまったり、別回りのルート(宇宙回りなど)で移動するため、かなりターン数がかかってしまう。また、エリアの補給路が絶たれてしまうことも多い。移動や補給路のことを考えても、間にあるエリアを早急にとるのがよいだろう。

エリアの防衛法

敵に攻め込まれた場合は、相手との戦力差を考えてどのように対処するかを判断しよう。単純に敵との兵力差が2倍以上もあるときはおとなしく退却した方がよいが、次のターンに援軍を送れそうなら話は別。いかに少ない被害で敵軍を足止めできるかが戦局を大きく左右するポイントになってくる。

兵力差がわずかしかなければ、地形効果や拠点での補給をうまく



図部隊でZOCを作り、主力部隊は遠距離攻撃を仕掛けよう

1 地形が陸中心の場合

拠点を攻撃させる部隊と補給路を維持する部隊は3機スタック。それ以外は部隊をバラして時間を稼ごう。地形効果が見込めるヘクスに陣取り、敵が攻めてくるのを待ち構える。この間にミノフスキー粒子を散布しておけば、なおよい。

2 地形が海中心の場合

自軍に潜水艦部隊がいる場合は、必ず海上部分に配置される。そのため、水陸両用MSがない限りは倒されにくい。自軍が全滅により敗北することは少ない。ミノフスキー粒子の散布も平行して行えば、かなりのターン数を稼げる。



潜水艦部隊は水陸両用MSがいなければダメージを受けないことが多い

援軍

勝利するためには、劣勢になっているエリアに対して援軍を送ることが重要になってくる。そのエリアにどの部隊が足りないかを判断して、援軍に送る部隊を決定しよう。

また、援軍を送る際はどのエリアから送るかによって出現位置が変わってくる。援軍を送ってもらうに移動できないのでは意味がないので、輸送機や潜水艦を加えておくと対応しやす



防御側に送る場合

劣勢になっている場合は、弱いユニットを大量に送るよりは、強力なユニットを少数精鋭で送ってあげよう。



攻撃側に送る場合

先行部隊に敵が集中しているなら、同じエリアから援軍を送るよりは反対側から送った方が簡単に拠点を制圧できる。

運戦

連戦時の問題点は、疲労度の蓄積と物資の回復状況である。数ターン後に、再び戦闘を始める場合は問題ないが、敵の防御ラインを突破した場合は一気攻めに攻撃に転じたいもの。いちいち兵器の回復を待っていたのでは、せっかくのチャンスも水泡に帰すことになる。このような場合は、主力部隊を輸送機に搭載した状態で進入を開始。これで敵地に着くまでに疲労と物資を回復することが可能。



発進するまでには相当量の物資が回復しているはずである

物資が減っている部隊を輸送機に搭載してから敵エリアに進入しよう



Secret Information

1 ユニットで敵の生産をストップ!!

用意するのは2つの部隊 この2部隊を隣接する敵エリアにそれぞれ進入させる。敵にやられないように隣のエリア(別部隊が戦っている)への進入ポイントまで移動。その後、接続ポイントから隣のエリアへと進入する もう1つの部隊も同様に接続ポイントまで移動して進入させよう。すると、この2部隊が入り替わったことになり、次ターンも戦闘継続中になる。あとはこれを繰り返すだけ。



敵の生産をストップ

生産途中の兵器は生産が終了するとともにそのエリアに配属される。そのエリアが戦闘中の場合はストック状態のまま新しく戦術マップに加わることはない。この特性を利用して生産をストップさせよう。

やり方は、敵国に攻め込み戦いを長引かせるだけ。これだけで本来なら生産が終了し、実戦投入されるはずの兵器を、ストックのままにすることができる。ただし、戦闘はずっと継続して戦える。

続けないければならず、生産をストップさせるために送り込んだ部隊が全滅してしまうと、一気に新ユニットが自エリアに入ってきてしまうという危険性もはらんでいる。

この戦法の使い方としては、主力部隊は別エリアで交戦中であり、その主力が敵エリアまでに到着するまでの時間稼ぎ、というのがベストだ。とにかく安い飛行部隊をこまめに送り込み、全滅させないように心掛けよう。全滅さえしなければ、生産途中の兵器が出現することはないので安心して戦える。

1 侵略戦で育成する

攻撃時に育成するなら敵が多数配置されている激戦区に送り込むのが一番。キャラクターを乗せるユニットは、耐久力が高いものがよいだろう。前線で多くの敵を倒すためには、攻撃力よりも耐久力の方がものをいう場合が多い。



キャラクターの回復率とユニットの耐久力を武器に敵を倒すのだ

キャラクター育成法

キャラクターを早く育てるには、とにかく撃破数を増やすしかない。そのため、敵との戦闘が繰り返される最前線へと送り込む。ただし、キャラクターがやられてしまうと、戦線への復帰に時間がかかるため、逆に効率的ではなくなってしまう。なかでも耐久力の低いギアスのようなキャラクターだと平均で8ターン近くもかかってしまうことになる。

そこで、いかにやられずに撃破数を

2 防衛戦で育成する

防衛時の育成のポイントは耐久力と物資の補給にある。これを最大限に利用して敵を撃退していこう。ユニット的には、兵器数が最初から1のものがおすすめ。1機編成のユニットは耐久力の限界値は低い、耐久力の回復スピードが速い。



エース級以上の専用機ならば、耐久力を全快させることもできるのだ

稼ぐかがポイントになる。部隊内にキャラクターが複数存在しても、撃破数はそれぞれカウントされるため、キャラクターを集中させよう。キャラクターを1部隊に集中させることで、部隊内の士気や攻撃力に修正が加わるため、高確率で敵ユニットを撃破することができるのだ。

また、複数の部隊で攻撃をする場合は反撃を受けるユニットにしか撃破数はカウントされない。反撃は近接戦闘を仕掛けている一番弱い部隊に起こることになるため、それもふまえて攻撃する部隊を決定しよう。

戦術マニュアル

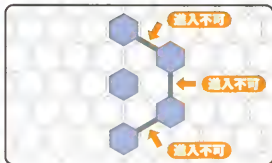
Tactics Manual

ZOCワックの効果

ZOCとはゾーン・オブ・コントロールの略称で、簡単にいうと見えない壁のこと。

どんなユニットも周囲1ヘクスに対して影響力を持っている。単体ではその効果を発揮しないが、1ヘクスを空けて2つのユニットが陣取った場合は、両方のユニットの影響下にあるヘクスを通り抜けて移動することはできないのだ。(下図参照)

このZOCを使えば、敵に隣接することなく、移動を封じることができる。



スタックの効果

スタックは1つの部隊に複数のユニットを組ませること。これにより1ヘクスに3つのユニットを配置することになるので、単体時の3倍の攻撃力を出すことができる。また、敵の攻撃を受けても3ユニットでダメージを分散することになるので、やられることも少ない。ただし、2種類以上のユニットでスタックを組む場合は、それぞれの攻撃適性を判断した上で

スタックを組むようにしよう。また、スタックしている部隊は前列から順に攻撃を受けやすいので、耐久力の低いユニットは後列へと下げておこう。部隊内にキャラクターが搭乗している場合は、耐久力と敵の能力から有利と判断できるなら前列において、直接攻撃の攻撃力を高めよう。逆に、不利または耐久力が低い場合は、後列に入れておこう。

1 スタックした方がよい場合

自軍が数的に有利な場合、スタックを組みつつ包囲して攻撃しよう。反撃は一番弱い部隊に行くことになるが、スタックしていれば最後の攻撃(格闘武器を持っている場合は格闘戦)まで持ちこたえることも多い。



格闘戦まで持ち込めば

2 スタックしない方がよい場合

拠点にいる敵に攻撃を仕掛ける際は、スタックを切り離して行うとよい。スタックして一撃で倒せるなら問題ないが、倒すのが無理そうな場合は、補給路を断つことを目標にしよう。これで耐久力の回復を防ぐのだ。



補給路の封鎖が主目的だ

このように配置すると、中央部の拠点にこんな部隊が陣取りやすくなる。

3方向から囲みしめれば、中央の敵は身動きがとれなくなるのだ。

航空&水中兵器



地形効果に関係なく移動できる(水中兵器は水中のみ)ユニット。そのため移動速度はかなり速いのだ。

陸上兵器



地形適性に大きく左右される。山岳などの地形だと1マスしか動けないこともあり、輸送機の支援なしでは使いにくい。

移動速度
航空部隊はどんな場所でもスベック通りの移動力を発揮することができ、その他のユニットはその限りではない。地形によって大きく移動速度が低下する可能性がある。
そこで、輸送機で先発隊を送り、最寄りの拠点を制圧しよう。1ターン後には接続ポイントと拠点が自軍の戦略ラインになるはず。このライン上を移動させるようにすれば、2倍の速度で移動することが可能だ。

移動速度

指揮範囲

ユニットに搭乗しているキャラクターの能力ポーンスを他の部隊に与えることを指揮効果という。この指揮効果は階級によって効果範囲と効果の優先順位が決まっている。大将にまで昇格すると最高で6マスもの指揮効果を持つ。注意しなければならないのは、指揮効果の優先順位。キャラクターの能力ではなく、純粋に階級の高さで順位が決定されるのだ。能力の低い将官には注意が必要。



佐官の場合だと

少佐が1ヘクスで、大佐まで昇格すると3ヘクスに上昇する。能力の高いキャラクターが多いだけに早めに昇格させたい。

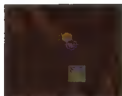


将官の場合だと

少将だと指揮範囲は4ヘクス。ゴブのような能力の低い大将をうっかり出すと、指揮効果は6ヘクスにも及んでしまう。

1 効率よく索敵するには

敵陣に深く切り込んで索敵を行った方が、一度に索敵できる機数が増加する。そのため、移動力の高いユニットで索敵を行うのがよいだろう。さらにスタックする必要もないので、1ユニットずつバラして、索敵を行わせよう。



敵のZOUに捕まらないうように移動して1ユニットごとに索敵をする

索敵

敵の索敵に成功するのが、戦闘を制する最大の要因といっても過言ではない。どんなに強いユニットをもっている、命令未確認の敵ユニットと戦う場合は、命中が下がり能力を発揮できない。そこで敵を攻撃する主力部隊と、主に索敵を行う索敵部隊に分けて戦闘に望もう。
索敵部隊は、主力部隊が到着する1ターン前に敵エリアに進入し、事前

2 索敵に適した兵器とは

索敵部隊に必要なのは高い索敵能力と移動力である。ジオン側というとマセラトップやガルマ専用ドップ、連邦側というならばディンシュカコアファイターあたりがよいだろう。特にガルマ専用ドップは、機数が1のため耐久力回復も早いのだ。



コアファイターの索敵能力も2。しかも1機編成なのでガルマ専用ドップと同程度

隊が全滅しない限りは、その索敵成果を残すことができる。主力部隊が援軍として到着したら、索敵の終わっている部隊から順番に攻撃していこう。これなら高確率で敵に攻撃がヒットするので、ダメージも期待通りに与えることができるだろう。
また、索敵にも物資がかかるとも、途中で物資切れをおこす可能性が高い。そこで、そうならないために拠点制圧用の陸上兵器、もしくは輸送機と一緒に運れていくとよいだろう。

補給路を断て

拠点攻略の鍵となるのが補給路の切断だ。拠点にいると毎ターンごとに耐久力と物資が補給されてしまう。こちらの攻撃以上に回復してしまうのではまったく意味がないので、拠点攻略の際は必ず補給路を断つておこう。

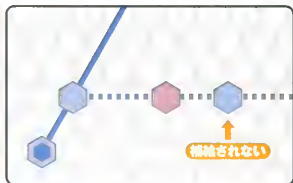
ユニット数が少ない場合は、スタックを解除してでも補給路を断つ。補給路は戦略ライン上にユニットを配置すればよいので、敵から離れたところでも特に問題は無い。



接続ポイント付近の拠点を制圧しよう



敵拠点につながる戦術ラインをすべてカットしよう



四部隊での陽動作戦

四部隊にはT-Nコードのような航空部隊が適している。同じ航空機でも爆撃能力を持っているフライマンタでは、敵も反撃を恐れてなかなか攻撃しこない。しかし、空中にいる敵にしかダメージを与えないT-Nコードの場合、反撃を受けることがないので

近づいて攻撃してくるのだ。そこで、これをうまく使って敵をおびき出す作戦が使えるだろう。特に、地形効果の高い山岳部に敵が集中している場合

は、この方法を使って平地部へとおびき出すと倒しやすい。

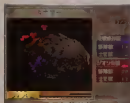
四部隊と一緒に陸上兵器も一緒に進入させ、接続ポイントから最寄りの拠点を制圧。その拠点をベースキャンプにして、四活動を行おう。拠点まで戻ってくれば、耐久力の回復を行うことができるため、長所に渡り四活動を行うことができる。

また、四活動と平行して索敵を行っているのは、まさに一石二鳥である。強力なユニットも拠点から出すことができれば、物資切れにも持ち込むことだって可能である。

Secret Information

時間稼ぎの 必須テクニック

四部隊を使って時間を稼ごう。まず、四部隊を移動させて移動させること。さらに、安価な部隊を大量に利用すること。そうすれば、こちらの攻撃はほとんど当たらなくても敵の物資だけは確実に減らすことができる。上記で説明した通りに補給路も含めて断てしまえば、安価な部隊での攻略だって無理というわけではない。とにかく四部隊を大量に集めることが大事になる



山岳部で地形効果の高い山岳部へ敵をおびき出す



水中兵器の対処法

序盤の強敵といえるのが水中兵器である。艦船と同様に、ミノフスキー粒子を散布することもできるので、ダメージはかなり低くもなってしまう。その上、水中用MSの開発・生産にはかなりの資金と時間がかかるため、緊急の解決法にはなり得ない。

地道な攻撃法としては、爆撃機を使つての攻撃だが、ダメージが少ないためかなりのターン数がかかってしまうのはやむを得ないだろう。



水中型ガンダム
ドン・エスカルコ
アクアジム
デブロッグ

1 地球連邦軍だった場合

ドン・エスカルコもかなり役に立つのだが、水中兵器以外の敵には無防備なので、トータルで考えると水中型ガンダムがおすすだ。開発時期はやや遅めだが、ジオン軍のズゴックなどにも対抗するだけの能力を備えている。限界値が高いので、パイロットを乗せて出撃させよう。

2 ジオン公国軍だった場合

ジオン軍には強力な航空部隊は存在しないので、MSを中心にしていけば方法は無い。序盤で開発できるザクIIJ型はドダイと合体することで水中への攻撃が可能になる。中盤になると水中戦用MSが充実してくるので、序盤は合体したドダイザクを使って倒していくとよいだろう。



ザクIIJ+ドダイ
アツガイ
ズゴック
ダブプロ

潜水艦などの水中兵器を持つていくのも手だが、進入する方向によって移動適性の違いで連れていくことができない場合も多い。水陸両用MSが開発されるまでの間は、時間はかかるが航空戦力を使って倒していくしかない。

航空戦力で強力だと思われるのが、ドダイ+ザクIIJの組み合わせとドン・エスカルコ。この2種類なら水中兵器にも十分ダメージを与えることができるだろう。特に連邦軍のドン・エスカルコは水中戦専用の哨戒機。連邦軍ならこれを使わない手はない。

隊列を変更

スタックは前列、中列、後列の順番で並んでいる。攻撃時は前から3機が敵に対して格闘攻撃を行うことができる。そのため、パイロットを乗せたユニットを前列に配置した方がよりダメージを与えることが可能だ。ただし、兵機数が減ってきたら、やられないために後列に移動させておく。いくら攻撃力が高いといっても、ユニット自体がやられてしまったのでは元も子もなくなってしまう。



違うユニットでスタック

前列に格闘型、中列・後列に射撃型のユニットを配置しよう。パイロットを乗せる場合も同様に行おう。



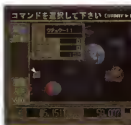
同系ユニットでスタック

耐久力が高い順に並べるのが最もやられにくい。耐久力が同じ場合は、格闘能力の高いユニットを前列に配置。

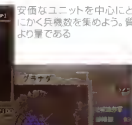
委任モード

委任モードは、戦闘が苦手な人に有効な手段である。委任モードを使って戦闘に勝利するポイントとしては、とにかく兵機数を集めること。どんなに強いユニットの集まりでも3倍以上で攻めれば勝利することができらう。

また、自分で戦闘をする前に戦力を確かめる意味で使用することも多い。委任モードでも勝つようなら自分で操り被害を最小限に抑えよう。



時間がかからず戦闘が終了する。その分の時間は戦闘に回してみよう



安価なユニットを中心にとにかく兵機数を集めよう。質より量である

連邦軍兵器開発

連邦軍の主力となる兵器はやはりガンダム。そのガンダムを早く作るためにもV作戦はすぐに発動しておく。V作戦がスタートすると数ターン後にコアファイターの開発が終了する。

コアファイターが完成した後は、ガンタンク、ガンキャノンと続いていき、プロトタイプガンダムが開発可能になる。投入資金を倍増すれば12〜13ターンでプロトタイプガンダムを生産することもある。

ガンダムの開発後は、その量産期にあるジムの開発に着手しよう。量産型ジムはガンダムの開発プランを入手し、開発することによって初めて開発が可能になる。そして、その後は徐々に派生系の開発プランが提案されていく。

ニュータイプ専用のガンダムである「ガンダムNT-1アレックス」は、開発に携わっているテストパイロットを登用すると開発の続行が不可能になる。しかし、NTの少ない連邦ではあまり実用的な兵器でないのもまた確かである。

連邦軍

- RX開発計画
- マダネのローリング技術開発
- EXAMの開発

ガンタンク

ガンキャノン

プロトタイプ
ガンダム

ガンダム

G-3ガンダム

ガンダムNT-1アレックス

ガンダムNT-1FA

ジムシリーズ

フルアーマーガンダム

ヘビーガンダム

先行量産型
ガンダム

ブルーディスティニー
シリーズ

ジオン軍兵器開発

連邦と違ってジオンの兵器開発は多種多様。実にいろいろな開発プランが提案されていく。しかし、あまりに種類が多すぎて、どの兵器を開発していくのかの判断が下しにくい。

主力兵器となるのはザク、グフ、ドム、ゲルググ、ギャンの5タイプ。それにゴッグのような水陸両用MSを合わせて使っていくことになる。なかでもザクは高機動型ザクなどの派生系も多く、ジオン軍の根幹をなす兵器

といえるだろう。

ザクの次に開発可能になるグフはザクの格闘攻撃を特化させたもの。このまま開発を続けていくと、同系列であるイフリートやギャンへと続いていく。ドムはグフに飛行能力をつけ加えたものである。水陸両用MSはザク・マリントイプの流れを汲んだMSだ。高機動型ザクは、ザクを宇宙戦用にカスタマイズしたもの。派生系を開発していくと、ゲルググの生産が可能になる。

ジオン軍

ザク

ザク陸戦型

ザク・
マリントイプ

高機動型
ザク

グフ

ゴッグ

ゲルググ

スゴッグ

リゲルグ

イフリート


ギャン

ドム

ケンパファー

リック・ドムⅡ

また、ジオン軍はMSとは別にMAの開発も行っている。



Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed
"Blood of Zeon"

Chapter 2
MAP EXPLANATION▶▶

MAP EXPLANATION

マップ解説

Map Explanation

マップは宇宙と地上の2重構造。地上と宇宙のつながりは双方向性ではないため、少し複雑。まずは、エリア間のつながりを覚えることから始めるようにしよう。

地上を制圧しても宇宙を制圧されているのでは、勝利とはいえない。両方を制してこそ本当の勝利といえるのだ。

宇宙マップ



No	拠点名	生産	収入	拠点数	ヘッジ
1	ルナソー	450	400	6	28
2	サイト6 (リア)	800	0	8	28
3	サイト7 (ノア)	25	30	6	28
4	ウチュウ-1	0	0	6	28
5	ウチュウ-2	0	0	8	28
6	P-ベキン	0	0	6	29
7	P-オデッサ	0	0	6	29
8	P-アフリカ	0	0	5	29
9	P-オーストラリア	0	0	5	29
10	P-インド	0	0	7	29
11	P-アメリカ	0	0	6	29
12	P-ジャブロー	0	0	6	29
13	サイト4 (ムーア)	0	30	8	29
14	ウチュウ-3	0	0	7	30
15	ウチュウ-4	0	0	6	30
18	ウチュウ-6	0	0	7	30
17	ウチュウ-8	0	0	5	30
18	サイト2 (ハッチ)	0	30	8	30
19	フォンブラウン	500	500	7	30
20	ソロモン	200	200	8	31
21	サイト5 (ルウム)	0	30	8	30
22	サイト1 (ゼーン)	0	30	8	31
23	ウチュウ-5	0	0	8	31

No	拠点名	生産	収入	拠点数	ヘッジ
24	ウチュウ-9	0	0	5	31
25	ウチュウ-10	0	0	6	31
26	ア・バオア・クー	400	400	8	32
27	ウチュウ-7	0	0	5	32
28	ウチュウ-11	0	0	5	32
29	ウチュウ-12	0	0	8	32
30	ウチュウ-13	0	0	7	32
31	サイト3 (ムンゾ)	1250	30	7	33
32	グラナダ	750	650	8	33

地上へのルート

P-オデッサ	↔	オデッサ
P-ベキン	↔	ベキン
P-アメリカ	↔	アメリカ
P-アフリカ	↔	アフリカ-1
P-インド	↔	インド
P-ジャブロー	↔	ジャブロー
P-オーストラリア	↔	オーストラリア

地上マップ



No	拠点名	生産	収入	拠点数	ページ
1	カリフォルニア	400	800	7	34
2	グリーンランド	5	20	6	34
3	アラスカ	10	30	7	34
4	カナダ-1	15	25	6	34
5	カナダ-2	15	25	6	34
6	ニューヨーク	750	200	8	35
7	アメリカ	40	100	7	35
8	メキシコ	20	20	7	35
9	ナンベイ-1	15	20	7	35
10	ナンベイ-2	10	35	7	35
11	シャフロー	600	1600	8	36
12	ハワイ	600	200	8	36
13	タイヘイヨウ	0	0	6	37
14	ニホン	75	0	7	37
15	インドネシア	25	25	6	37
18	インドヨウ	0	0	6	37
17	タイセイヨウ-1	0	0	7	37
18	タイセイヨウ-2	0	0	8	37
19	オーストラリア-1	20	35	6	37
20	オーストラリア-2	5	45	8	37
21	トリントン	250	50	8	38
22	カムチャッカ	5	35	6	38
23	ロシア-1	5	40	6	38
24	ロシア-2	10	40	7	38
25	ロシア-3	10	35	7	38
26	カザフスタン	10	25	7	39
27	チュウコク	25	80	7	39
28	ベキン	300	50	8	39
29	インドシナ	25	15	6	39
30	インド	20	40	7	39
31	マドラス	400	30	8	40
32	アラビア	40	80	6	40

No	拠点名	生産	収入	拠点数	ページ
33	ヨーロッパ-1	25	5	7	40
34	ヨーロッパ-2	25	5	7	40
35	ヨーロッパ-3	30	10	7	40
36	オデッサ	250	1600	8	41
37	ヘルファスト	450	30	8	41
38	スカンジナビア	15	10	7	42
39	アフリカ-1	15	30	7	42
40	アフリカ-2	15	30	7	42
41	アフリカ-3	25	40	7	42
42	キリマンジャロ	250	850	8	42

宇宙へのルート

オデッサ	↔	P-オデッサ
ニューヨーク	↔	P-アメリカ
カリフォルニア	↔	P-アメリカ
マドラス	↔	P-インド
ベキン	↔	P-ベキン
ハワイ	↔	P-ベキン
ヘルファスト	↔	P-オデッサ
ジャフロー	↔	P-ジャフロー
トリントン	↔	P-オーストラリア
キリマンジャロ	↔	P-アフリカ

ルナツー

資金 ▶ 450

資源 ▶ 400

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア▶

サイド7 P・アメリカ ウチュウ1 Q
チュウ2

8の字型の戦略ラインが特徴的。何処から攻め込んでも全く同じ条件で戦うことになる。接続ポイントから拠点までの距離があるので砲火を交える前に制圧するのは不可能。この場合もやはり固部隊を使い、どちらかに敵を引きつけておき、次のターンに反対側から主力を進入させることになる。

無事拠点の制圧に成功しても、敵は地形効果を持つエリアから攻撃してくる上にミノフスキー粒子を散布するので、戦艦の攻撃はほとんど当たらず素直に攻めていては分が悪い。ここは戦闘機を固に使い、突出してきた部隊を確実に仕留めていく。



ルナツー防御作戦

敵が進入してきた領域に全部隊を向けよう。接続ポイントに最も近い拠点を先におさえてしまえば敵は補給ができない。そこを中心に展開し、内部に入られる前に水際で叩けば確実に撃破することが可能。回り込まれてもいらいように射程の長い戦艦を配備しておく、より安全。

ウチュウ-1

資金 ▶ 100

資源 ▶ 100

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア▶

ルナツー サイド4



連邦はルナツーから、ジオンはサイド4からの攻略になる。1ヶ所からしか攻め込めないで通常より多めに部隊を用意しよう。戦闘機を捨て駒に使い、MS部隊の盾にして進めはいい。

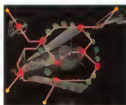
サイド6 (リア)

資金 ▶ 800

資源 ▶ 7

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア▶

フチュウ-2 ウチュウ
3 ウチュウ-4

中立サイドなので、できれば攻め込みたくない。戦いが長引くと厄介なのできつと終わらせよう。最短は、ウチュウ-4から進入して直進するコース。補給はすべて艦船で行おう。

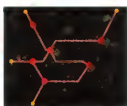
ウチュウ-2

資金 ▶ 100

資源 ▶ 100

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア▶

ルナツー サイド6 P・
ジャブロー

サイド6からの進入は外交関係の悪化がともなうのでやめておこう。ここも1ヶ所からしか攻め込めないことになり、大部隊が必要。ジオン側はここを早めに制圧しないと本拠地への侵攻を許ささけになる。

サイド7 (ノア)

資金 ▶ 25

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア▶

ルナツー



ルナツーの背後に存在するという立地条件から考えるとここで戦闘になることはほとんどないと思われる。コロニーは意外と地形効果が低いので、あまり過信しすぎないように注意。

P-インド

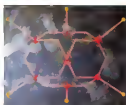
資金 ▶

資源 ▶

拠点数 ▶

進入可能エリア ▶

P-ベキン ユーティサ P-アフリカ P-オーストラリア P-インド P-ジャブロー



ここはすべての陸下ポイントとつながっているのだから戦略的に非常に重要。隣接拠点多く、どこからでも進入できる反面、援軍を送られることもしばしば。周りの拠点をできるだけ制圧してから攻略しよう。

P-ベキン

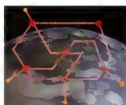
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

サイド4 P-オデッサ P-インド P-アメリカ



P-アメリカがP-インドから進入しよう。地球の上には地形効果があるので利用したい。宇宙戦では敵は必ず中心部に存在するので、少しでも近い接続ポイントから進入するようにする。

P-アメリカ

資金 ▶

資源 ▶

拠点数 ▶

進入可能エリア ▶

ルナツー P-ベキン P-インド P-ジャブロー



オデッサ上空のMAPをちょうど左右逆にした格好。ルナツーから援軍を送られると面倒なので早めに決着を。少しでも地形効果がある方がいいので、P-ベキンからの進入がよいだろう。

P-オデッサ

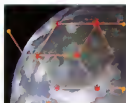
資金 ▶

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

P-ベキン P-アフリカ P-インド ウチュウ5



やはり地球側のP-ベキンかP-インドから入ろう。戦艦はあまり前に出ないようにしてMSの援護に徹する。敵戦艦の周りはミノフスキー粒子が濃いので、その影響下になぬMSや戦闘機から倒そう。

P-ジャブロー

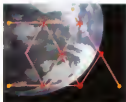
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

P-アメリカ P-オーストラリア P-インド ウチュウ2



連邦本拠地上空。シオン側は、幾度となく打ち上げられるHLVに辟易させられるであろう。そんなときは突入部隊だけ倒し、HLVは残しておこう。戦闘が継続している限り次の突入は不可能なのだ。

P-アフリカ

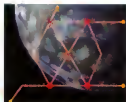
資金 ▶

資源 ▶

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア ▶

サイド5 P-オデッサ P-オーストラリア P-インド



P-オデッサから入るのが最も近い。確実に拠点を占拠することができるので補給の心配はまったくない。宇宙のエリアMAPはどれも似たようなものなので基本戦術さえしっかりしていれば問題ない。

サイド4 (ム-ア)

資金 ▶

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ソロモン ウチュウ1 ウチュウ5 P-ベキン



連邦はウチュウ1からの攻略になると思うが、直進するのは無謀。中心部までの間に地形効果がなくダメージを受けやすい。上部の拠点を占拠してからソロモン側に回り込む。援軍が来てからすぐ対処できる。

P-オーストラリア

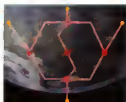
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア ▶

P-アフリカ P-インド P-ジャブロー ウチュウ3



敵を攻撃するには早い方がいい。敵が態勢を整える前に攻撃を仕掛ければ、大きなダメージが期待できる。つまり、進入ポイントは敵に近いほどよいということ。ここではP-インド。

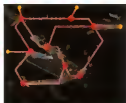
サイド2 (ハッチ)

資金 ▶ 〇

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ウチュウ-3 ウチュウ-4
ウチュウ-6 ウチュウ-8

大抵は右側からの進入だと思われる。接続ポイントから中心部までに距離がある上に拠点間も長い。ラインが切れると大変なので後方に守備部隊を残しておくといい。

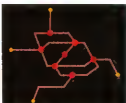
ウチュウ-3

資金 ▶ 〇

資源 ▶ 〇

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

サイド2 サイト5 サイト6
P-オーストラリア

どこにも地形効果が存在せず、守るにも攻めるにも条件が悪い。小細工はできないので、隣接拠点を可能な限り制圧して、取り囲んでから攻め込むのがいいだろう。

サイド5 (ルウム)

資金 ▶ 〇

資源 ▶ 〇

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア ▶

ウチュウ-3 ウチュウ-4
ウチュウ-6 ウチュウ-8

拠点、ラインともに多く攻めやすく見えるが、右側の空間には地形効果が存在せず厳しい戦いに。とにかく拠点をおさえたい。補給線を断つのは難しいがラインが多いのでかなり動きやすくなる。

ウチュウ-4

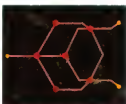
資金 ▶ 〇

資源 ▶ 〇

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

サイド2 サイト6



中立勢力が存在する拠点に隣接していると、どうしても攻めにくい。サイド2を制圧してから攻め込むしかないだろう。そうすれば敵の援軍が来る可能性はないのでじっくり時間をかけて攻略しよう。

フォンブラウン

資金 ▶ 500

資源 ▶ 500

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

グラナダ ウチュウ-8



ここも中立都市なので、攻め込む機会はほとんどない。中心部につながるラインは少なく補給線の分断は容易。さほど苦労することはないだろう。外交状態の悪化を考えると制圧後はすぐに部隊を引いた方が無難。

ウチュウ-6

資金 ▶ 〇

資源 ▶ 〇

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

サイド2 サイトC



戦略的には決して重要でない場所にある。隣接する2つのサイトを制圧してしまえば、援軍も来ないので楽に攻略できるだろう。基本通り機動部隊で引きずり回して、物資が切れたところを叩こう。

Column

第2部で登場するエリア

第2部に入ると、宇宙マップ上に新しいエリアが出現する。このエリアは第二勢力の本拠地になっており、ティターンズのダブス2やエウゴのラビアンローズがその代表例だ。現在のところ、新規エリアは全篇で4種類あることが確認されている。

ウチュウ-8

資金 ▶ 〇

資源 ▶ 〇

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

フォンブラウン サイト2



中心部につながるラインは2本だけなので、簡単に敵の補給線を分断することができる。背後にはフォンブラウンがあり、援軍の来る可能性はかなり低い。焦って攻撃せず物資切れを待とう。

ソロモン

資金 ▶ 200

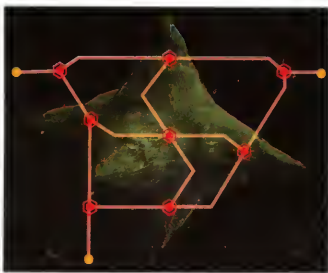
資源 ▶ 200

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

サイド1 サイド4 ウチュウ-9

MAPのほとんどが要塞部分で構成されていて地形効果を持つ場所が多い。拠点数も多く、全拠点の制圧はかなり難しい。色気は捨てて、物量で押すことをおすすめする。下部から進入すれば自重も地形効果を利用できるので多少は楽に戦えるはず。宇宙に存在する重要拠点はそのほとんどが要塞化しているため地形効果が高く、攻めるには難しい。必ず2倍以上の戦力を用意して臨もう。さらに、宇宙戦にはほぼ確実に戦艦が参加するので、ミノフスキー粒子の影響を受けるビーム兵器は役に立たない。主力部隊は格闘戦闘力の高いMSを中心に部隊編成しておこう。



ソロモン防御作戦

基本的な戦術はルナツーと同じ水陸作戦。要塞部分に進入されると面倒なので、足の速い部隊から確実に仕留めていこう。敵の数が多ければMS部隊から優先的に攻撃し、少しでも数を減らしておきたい。戦艦機は拠点制圧が不可能なので放っておいてもいい。

ウチュウ-9

資金 ▶ 10

資源 ▶ 10

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア ▶

ソロモン ウチュウ-10



右下には何も無い空間が広がり、戦艦に使う空間はやけに狭い。拠点数も少なくラインも間延びしているので補給がしづらい。搭載可能な艦船を多めに編成して臨もう。

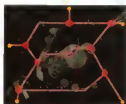
サイド1 (サーン)

資金 ▶ 0

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ソロモン アバオア
ウチュウ-5 ウチュウ-10

ソロモンとアバオア・クーをつなぐ重要ポイント。崩壊したコロニーの残骸が浮かんでいる。ウチュウ-5から進入したら最も近い拠点を制圧、戦略ラインから外れないように進んでいこう。

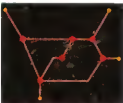
ウチュウ-10

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

アバオア クー サイド
1 ウチュウ-9

中心部に残骸が集中していて多少攻めづらく感じる。サイド1から進入して接続ポイント付近の拠点を占拠したら、守備部隊を残し、本隊は上部に向かう。2つ並んだ拠点を制圧してから攻撃に移ろう。

ウチュウ-5

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

サイド1 サイド4 サイド
5 P-オデッサ

何もない宇宙空間。中心部につながるラインが多いので補給線が切れる心配はない。右側から攻め込めば中心部までの距離も近く、早めに決着が着けられるだろう。

ア・バオア・クー

資金 ▶ 400

資源 ▶ 400

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

サイト1 ウチュウ・ノ ウチュウ11

ウチュウ11 ウチュウ12

敵主力はNフィールド上部に陣取っているの、下部から進入すると時間がかかる。主力は二手に分かれ、上部の左右から進入させよう。地形効果を利用しながら進めれば被害は少ない。その際MSは戦艦の砲撃を受けるとダメージが大きいので、ミノフスキー粒子の影響下から出ないように気をつける。敵のMSはミノフスキー粒子の影響下から誘い出して遠距離から戦艦で攻撃し、敵戦艦はMSで攻撃するように心がければ被害を最小限にとどめ、戦果を最大限に上げることが可能。余裕があれば耐久力の高いユニットで編成した陽動部隊を下部から進入させて主力の負担を少しでも減らそう。



ア・バオア・クー 防御作戦

基本戦術はルナ・ローやシロモンと同じ、ミノフスキー粒子の影響下でも効率的な攻撃ができるように、NT専用機や大型のMAを配備しておくといい。2ヶ所から同時に攻められたときは部隊を分散させず、どちらか片方に集中しよう。下手に分散すると、指揮効果や友好キャラなどの恩恵が減ってしまう。

ウチュウ-12

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ア・バオア・クー サイト5



数あるMAPのなかでも群を抜いて奇妙な構成。ア・バオア・クーから攻めるには数で押すしかないと思われる。使える戦力のすべてをつぎ込んで戦おう。勝ちは大兵にあり。

ウチュウ-7

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア ▶

ア・バオア・クー サイト5



ア・バオア・クー攻略のために絶対必要なポイント。サイト5から進入したら残骸の地形効果を利用しながら、中心部まで進もう。火線を集中し、ただ直進すればいいだけの簡単なMAP。

ウチュウ-13

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

クラナダ サイト3



ウチュウ-12を横にした感じだが、クラナダから攻めると途中で拠点がなく、敵が異常に遠い。行軍途中で戦艦になると一番近い拠点到り着く前に物資が切れてしまう。補給艦は必ず用意しておく。

ウチュウ-11

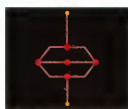
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア ▶

ア・バオア・クー グラナダ



どちらから攻めても全く同じ構成。妙に間の抜けた感じがするMAP。拠点同士が異常に接近していて、双方の散布するミノフスキー粒子のせいで戦艦などは役に立たない。格闘戦に強いMSを用意しておく。

サイド3 (ムンゾ)

資金 ▶ 1250

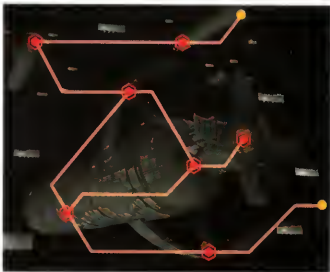
資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ウチュウ-12 ウチュウ-13

複雑に入り組んだ戦略ラインが攻略を難しくしている。上部から攻め込むと中継拠点が近く態勢を整えやすいので、主力は上部から進入させる。接続ポイント近くの拠点を制圧したら2〜3部隊を随と、その右下の拠点制圧に向かわせる。残りの部隊は直接中心部に向かって攻撃を行う。戦略ラインが完成したら一度退き捕鯨を行おう。その際、戦艦はミノフスキー粒子を散布しながら移動し、索敵を忘れずに行う。もし、濃度の薄いところに敵ユニットがいれば攻撃しておこう。下部から進入した部隊はできるだけ敵を引きつけて、主力が態勢を整えるまでの時間を稼ぐ。



サイド3防御作戦

ほとんどの敵は戦略ライン上を移動してくるので、中心部にたどり着くにはかなりの時間がかかる。サイド3の地形効果が及ぶ範囲から出ないように気をつけながら、突出している部隊を攻撃しよう。ここを攻められているようでは、ジオンの将来はない。

グラナダ

資金 ▶ 750

資源 ▶ 650

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

フォンブラウン ウチュウ-11 ウチュウ-13

攻略スピードを優先するならフォンブラウンからの進入がベスト。接続ポイントから中心部までの距離が最も短い上、拠点を確実に占められるので戦略ラインの形成が容易。外交関係は多少悪化するが1ターンだけの駐留ならたいした影響はない。

攻略部隊は、宇宙戦に特化したMSを中心に構成した主力と、不要になった戦艦機などで構成された図部隊に分けて編成しておこう。進入したらすぐその拠点を制圧し、図は上部の拠点に向かう。敵がそちらに引きつけられたら主力を中心部に向けよう。MAP全体に高い地形効果があるので、戦力が拮抗していると戦いがかなり長引く。



グラナダ防御作戦

大抵の場合、敵はウチュウ-11から進入してくるが、都市部だけでなく月にも地形効果があるので、水陸作戦とはいかないだろう。とりあえず接続ポイントから最も近い拠点を占めさせておけば、敵の戦略ラインは形成されない。搭載可能なユニットから破壊すれば、ほとんどの敵の物資がなくなっていくだろう。

カリフォルニア

資金 ▶ 400

資源 ▶ 800

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ハワイ カナダ-1 アメリカ メキシコ

海岸に拠点が3つ集中しているのがポイント。敵守備部隊はそこに陣取る。まず、陸地側から国の部隊を進入させ敵を引きつけよう。このとき敵の爆撃機を少しでも減らしておくとい。次のターンにハワイから主力部隊を潜水艦で送り込み、南側から上陸させたら潜水艦で補給を行いつつ、拠点に残っている敵部隊を掃討する。国が引きつけた部隊が戻ってくる前に拠点の制圧を完了できれば楽に戦えるはず。陸からの攻略しかできない場合は長期戦を覚悟しよう。次に陸上部隊を二手に分け、航空機で延ばした戦略ライン上を進軍。周辺の拠点をすべて制圧してから合流し、本隊に攻撃を仕掛けるとい。



カリフォルニア防衛作戦

ここは太平洋制圧の戦略拠点になるべき場所なので防衛には気をつけよう。地上の重要拠点は必ず海に面しているので基本的な戦術はあまり変わらない。水陸両用MSと遠距離攻撃のできる対空兵器、それにミノフスキー粒子が散布可能な兵器をすべて配備しておけば特に問題はない。

カナダ-1

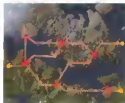
資金 ▶ 15

資源 ▶ 25

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

グリーンランド アラスカ カナダ-2 アメリカ カリフォルニア



中央に横たわる湖が曲者。うっかり陸戦兵器だけで攻め込むと、どうにもならなくなる。水陸両用MSで攻めるか輸送機を使って移動しよう。それ以外は平地が多く、移動はスムーズに行える。

グリーンランド

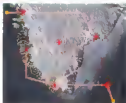
資金 ▶ 5

資源 ▶ 20

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

タイセイヨウ-1 カナダ-1



海洋拠点ではないが陸戦兵器は直接進入できない。拠点数は少ないが、雪原と雪山ばかりで移動しにくい。局地戦用MSを中心に部隊を構成しよう。国を使えば楽に全拠点の制圧が可能だ。

カナダ-2

資金 ▶ 15

資源 ▶ 25

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

カナダ-1 アメリカ ヨーロッパ



敵陸上部隊はMAP左下にいることが多い。アメリカがカナダ-1から攻め込めば敵は目の前。大部隊で先制攻撃を仕掛けて一気に押しつぶしてしまおう。ここも潜水艦対策が必要だ。

アラスカ

資金 ▶ 10

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

カナダ-1 カムチャッカ



カムチャッカから潜水艦で進入しよう。海が多く移動に融通がきく上に、移動拠点としても使える。敵潜水艦対策には水陸両用MSを用意したい。なければ爆撃機を多めに編成して代用。

ニューヨーク

資金 ▶ 750

資源 ▶ 200

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

カナダ・2 アメリカ タイセイヨウ・1

守備部隊は海岸に陣取っている上、陸側の戦略ラインは南北に迂回する形になっている。そのため、アメリカ方面から攻め込むのはあまり得策でないだろう。主力はタイセイヨウ・1から潜水艦で進入し、直接中心部へ上陸させ、一気にカタをつけたい。別働隊の水陸両用MSを用意して付近の拠点を占めることができる。よければなおよい。

陸から攻略する場合は、アメリカから拠点制圧用の部隊を進入させ、主力はカナダ・1から進入。直線的に中心部へ移動させよう。陸上戦艦の援護がないと、燃料切れで動けなくなる部隊が出る可能性が高いため、物量作戦で短期決戦を目指す。



ニューヨーク防御作戦

資金収入が高いので絶対に失いたくない拠点。ほとんどの場合、敵は海から攻めてくることになるだろう。水陸両用MS以外の兵器は潜水艦か輸送機で進入してくるので、上陸する前に破壊してしまおう。潜水艦は爆撃機で、輸送機は陸上戦艦などの遠距離射撃で攻撃すれば、反撃を受けずにすむ。

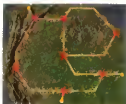
ナンベイ-1

資金 ▶ 15

資源 ▶ 20

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

メキシコ ジャブロー
ナンベイ-2

メキシコから進入するとほとんどが荒地。航空機で戦略ラインを延ばして、中心部まで素早く移動しよう。重MSを中心に編成して爆撃機などの間接攻撃で援護すれば、5フェイズ以内の決着も可能。

アメリカ

資金 ▶ 40

資源 ▶ 100

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

カナダ・1 カナダ・2 メキシコ
キャリフォルニア ニューヨーク

重要拠点到に挟まれているのでのんびり攻めていると、次々に援軍が送られてきてしまう。宇宙から攻めるときは大部隊を送り、早めに決着をつけよう。ほとんどが平地なので移動は楽だが、地形効果の恩恵はない。

ナンベイ-2

資金 ▶ 10

資源 ▶ 35

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ナンベイ-1 ジャブロー
イヘイヨウ タイセイヨウ・2

潜水艦でタイセイヨウ・2から進入しよう。潜水艦を接岸させ、上陸させたら中心部まで一気に移動させる。特に移動の障害となるような地形はない。ダメージが大きい部隊は潜水艦が拠点に戻って回復しよう。

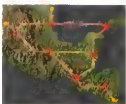
メキシコ

資金 ▶ 5

資源 ▶ 20

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

アメリカ キャリフォルニア
ナンベイ-1

遠距離攻撃が可能なユニットを中心に編成してアメリカから攻め込もう。接続ポイントから敵本隊までの距離が近く、決着が早い。潜水艦は進入できないが守備側はその限りではないので対策はしておく。

ジャブロー

資金 ▶ 600

資源 ▶ 1600

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ナンベイ-1 ナンベイ-2 タイセイヨウ-2

ナンベイ-1から陸上兵器を進入させると川に囲まれて身動きがとれなくなる。こちらから攻め込む場合は、すべての陸上部隊を輸送機に乗せておこう。その際、発進前に撃ち落とされないように戦闘機でZOCを作るのを忘れないこと。

ナンベイ-2から攻め込む場合は、進軍は楽だが接続ポイントから中心部までの間に拠点がなく、補給は困難を極める。陸上戦艦やホワイトベースなどを移動拠点にしつつ波状攻撃を仕掛けるとうい。また、余裕があれば水陸両用MSをタイセイヨウ-2から進入させ、川を渡って北側の拠点の制圧に向かわせると相手の補給線を断つことも可能だ。



ジャブロー防御作戦

地上からの攻撃には強いが宇宙からの直接降下には意外と強い。突入部隊は中心部のすぐ北に降下してくるので陣形を整える余裕がほとんどなく、どうしても混戦になりがち。安い航空機を使ってZOCを作り、敵の進軍をくい止めながら遠隔攻撃や砲撃で倒していこう。

ハワイ

資金 ▶ 800

資源 ▶ 200

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

カリフォルニア ニホン タイハイヨウ インドネシア

中央の島に拠点が集中している上に、守備側の陸上兵器はそこから出ることもできない。そのため、近くに砲部隊を送っても全く意味はない。2ヶ所から水陸両用MSで攻め込み、敵潜水艦を沈めながら外側の拠点を順次制圧していこう。そして、制圧していく間に敵航空戦力も減らしておきたい。主力は次ターンにニホンから潜水艦で運び、中央の島の北側から上陸させるのが上策。その際、航空機でZOCを作るのを忘れると援岸したときに潜水艦を沈められる恐れがある。遠距離攻撃をしてくるユニットに対してはZOCだけでは対処しきれないので、ミノフスキー粒子も限界まで散布しておこう。



ハワイ防御作戦

島が狭いので、陸上兵器を配置しすぎると密集して身動きがとれなくなり、敵潜水艦からの対地攻撃の格好の的になってしまうだけである。守備隊は水陸両用MSを中心に編成した部隊構成で、潜水艦がそのサポートに当たるかたちで運用しよう。適材適所を考えた配置をこころがけよう。

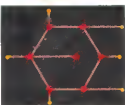
タイセイヨウ・1

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 2

進入可能エリア ▶

グレート・ニューフ
ーランド、フカ2、サイゴン

タイセイヨウと同じくすべて海、水陸両用MSで攻めるのが理想だが、ない場合は航空戦力だけでも何とかできる。爆撃機で水中の部隊を攻撃し、戦闘機で航空機を落とそう。確実に消耗戦になるので数が必要

タイハイヨウ

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

トリントン、ナンベイ2、
ハワイ

MAP上の地形はすべて海。水陸両用MSと潜水艦、それに航空機しか進入できない。守備部隊も同じ条件なので数と性能の勝負になる。潜水艦を移動拠点にして回復しながら戦おう。

タイセイヨウ・2

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

ジャブロー、ナンベ
イ、アフリカ3、タイセイヨウ1

水陸両用MSがなく航空機の数も少ない場合は、輸送機を空中拠点にしよう。そして、航空機を攻撃の中心にして敵を倒す。ただし、航空部隊では拠点制圧ができないので敵を全滅させるしかない。

ニホン

資金 ▶ 75

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ペキン、ハワイ、インドネ
シア、ロシア1

ハワイから進入する。接続ポイント付近の拠点は潜水艦で、北海道と東北は水陸両用MSで制圧した後、主力は中部から上陸しよう。敵の戦略ラインさえ分断してしまえば、後は楽な戦いとなる。

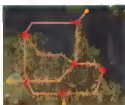
オーストラリア・1

資金 ▶ 20

資源 ▶ 35

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

インドネシア、トリント
ン、オーストラリア・2

インドネシアから進入。半島の先端にある拠点を制圧したら半島の付け根東側の拠点到主力を上陸させる。湾の奥にある中心部に敵本隊がいるので山岳の地形効果を利用しながら戦おう。

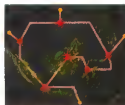
インドネシア

資金 ▶ 25

資源 ▶ 25

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

インドネシア、ハワイ、ニホ
ン、オーストラリア・1

小島が点在する海洋拠点。水陸両用MSで拠点制圧をしながら潜水艦を沈めていく。敵の補給線を分断したら陸上部隊を攻撃しよう。敵潜水艦に逃げ回られると厄介なので、航空機のZOCを使い足止めしておく。

オーストラリア・2

資金 ▶ 5

資源 ▶ 45

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

トリントン、オースト
リア・1、インドヨウ

陸側から進入して直線的に中心部まで進み一気に決着を、砂漠なので進軍は厳しく地形効果には期待できないので、ミノフスキー粒子を有効に利用しよう。インドヨウの進入は山越えがつかうくおすすしめない。

インドヨウ

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

キリマンジャロ、マダガス
カル、アフリカ・3、オーストラリア・2

敵陸上部隊は、マダガスカル島東側の中央に陣を張る。大陸側から進入すればすぐに上陸できる。足の速い部隊を周辺拠点の制圧に回し、主力は北側から上陸しよう。拠点数が少なく制圧は容易だ。

トリントン

資金 ▶ 250

資源 ▶ 50

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

オーストラリア-1 オーストラリア-2 タイヘイヨウ

ここは特に海が多く潜水艦が多数配備されているので、水陸両用MSをメインに構成しよう。水陸両用MSが少ないときは爆撃機を多めに用意しておけばいい。湾が深く中心部にたどり着くには時間がかかるため、潜水艦で主力を運ぼうとすると接岸前に爆撃を受けて沈められることが多くおすすめできない。

主力はオーストラリア-1から入りすぐそばの拠点を制圧する。そこで回復と補給を行いつつ攻撃しよう。敵の主力を撃破するには、山越えを強行しなければならないため、移動適正のあるユニットでないと補給が厳しい。輸送機などは最低でも1機以上は入れておきたい。



トリントン防御作戦

湾が深いということは陸地が少ないということ。大陸側から足の速い部隊の進入を受けるおとくに中心部までたどり着かれてしまう。潜水艦を多めに配備しておけばミノフスキー粒子を散布できる上に、対地ミサイルでの援護も可能。回復が間に合わないときは拠点を代わりにもなるので何かと便利。

ロシア-2

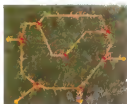
資金 ▶ 10

資源 ▶ 40

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ロシア-1 ロシア-3 チュウゴク カザフスタン



ここも川は多いが、あとはほとんど平地なのでさほど苦労はないはず。2ヶ所以上から攻め込めば拠点を制圧もスムーズに行えるだろう。素直に数で押せば簡単に攻略可能なマップである。

カムチャッカ

資金 ▶ 5

資源 ▶ 35

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

アラスカ ロシア-1



意外に雪原や雪山が存在しないが、山岳が多く移動が困難。アラスカから進入し、輸送機で一気に中心部まで運ぼう。わざわざ局地戦用ユニットを用意するまでもない。

ロシア-3

資金 ▶ 110

資源 ▶ 35

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ロシア-2 スカベンヒョウ カザフスタン アラビア オデッサ ヨーロッパ



南側は平地はかりなので、オデッサからアラビアから進入しよう。接続ポイント付近の拠点を確保したら中心部に向かって進んでいく。全拠点を制圧は森林地帯を抜けなくてはならないため時間がかかる。

ロシア-1

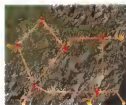
資金 ▶ 5

資源 ▶ 40

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

カムチャッカ ロシア-2 チュウゴク ニホン ペキン



雪山と雪原が多い上に川も多く、迂回を強いられることがしばしばある。そのため、敵に逃げ回られると追跡が難しい。内陸でも川の多いマップなので、川を移動できる水陸両用MSだとかなり楽に移動できる。

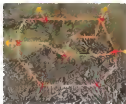
チュウゴク

資金 ▶ 25

資源 ▶ 80

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア▶

ベキン コシア1 コシア
インド インドナ カザフスタン

南側はほとんど山なので地形効果には期待できるが、中心部につながる戦略ラインが存在せず補給は困難を極める。ロシア-1とカザフスタンから二手に分かれて進入し、挟み撃ちにするのがよいだろう

カザフスタン

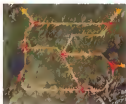
資金 ▶ 12

資源 ▶ 3

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア▶

ロシア2 ロシア3 チュウゴク インド アラビア



中継拠点の場所の都合上、ロシア-3から進入するのが最も攻めやすい。進入したらすぐそばの拠点を制圧し、続いてその南の拠点も確保しよう。射程の長い兵器で近くの敵から倒していけば被害が少なくすむ。

ペキン

資金 ▶ 300

資源 ▶ 50

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア▶

チュウゴク ニギル



ここも湾岸に拠点が集中している上に接続ポイント付近から直接延びるラインが存在しない。ラインの分断は諦めて全力で敵の殲滅に当たろう。

まず、主力をロシアからの部隊とチュウゴクからの部隊に分けて進入させる。付近の拠点を制圧したら航空機を回らせて少しずつ敵をおびき出して順次倒していけばよい。敵の戦力はある程度分散するので戦いやすいはずだ。

この場合、両方面からの部隊の強さを揃えておかないと、敵は弱い方に集中的に攻撃を加えるので注意が必要だ。少々時間はかかるが一掃確実だと思われる。

ペキン防御作戦

ミニ・モーターは攻める際には使いどころが難しいが、防衛戦ではとにかく黒煙を保つことに集中してほしい。特にこのように山岳の多いMAPでは、地形効果と相まってほとんどダメージを受けずにすむ。輸送機やルグンなど、散布可能なユニットを忘れずに配備しておこう。

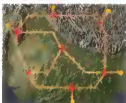
インド

資金 ▶ 20

資源 ▶ 40

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア▶

マトラス インドシナ チュウ
ゴク アラビア カザフスタン

戦略ラインを作りやすいのでアラビアからの攻略がおすすめ。平地での進軍は楽だが、地形効果がないため強力なユニットでも集中攻撃を受けるとあっけなくやられてしまう。突出しすぎないよう気をつけよう。

インドシナ

資金 ▶ 25

資源 ▶ 15

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア▶

インド インドナシナ チュウ
ゴク

どこから入っても山越えになる。敵部隊は半島の根本と先に分かれて守っていることが多いので南北から攻めるとよい。主力は北側から進入させ、南側からの部隊は爆撃機を中心に編成し潜水艦などの掃討に当たる。

マドラス

資金 ▶ 400

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

インド インドヨウ

インドヨウから潜水艦で進入し半島の南西から上陸、中心部のそばにある拠点を制圧しよう。そこを中心に敵と向き合うかたちになるのが理想的。主力部隊を降ろした潜水艦は接続ポイント付近の拠点を制圧し、戦略ラインを形成する。その後は主力部隊のそばに接岸、待機してミノフスキー粒子を散布、援護と補給を行う。敵潜水艦が存在する場合は爆撃機及び水陸両用MSで早めに沈めておきたい。もし、インドから攻める場合は、航空戦力を中心に編成。間接攻撃のできるMSも入れておきたい。主力はまっすぐ南下して攻撃を仕掛け、MS部隊は東の拠点を制圧してから中心部に向かう。



マドラス防御作戦

潜水艦が大量に攻めてくると結構つらい。敵が多いときは海岸にある拠点到こたえられず内側の拠点到一度引いて建て直しを図ろう。山が多いのでミノフスキー粒子を散布しておけば持ちこたえられるはず。陸上戦艦が1隻あれば補給の問題もない。航空機で敵のラインを断ち切れるのを待とう。

ヨーロッパ-2

資金 ▶ 25

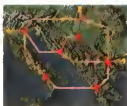
資源 ▶ 5

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

オデッサ ヨーロ

1 ヨーロッパ3



意外と山が多く長期戦になりやすいマップ。敵本隊がいる拠点の近くに中継拠点が存在しないので、陸上戦艦か輸送機を拠点代わりに使おう。ヨーロッパ-1から進入すれば移動距離が短くてすむ。

アラビア

資金 ▶ 40

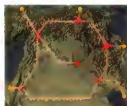
資源 ▶ 80

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

オデッサ イント カザフス

タン アフリカ-1 ロシア-3



オデッサからの進入がおすすめ。山越えにはなるが地形効果がある分、南側から入って砂漠を進むよりはマシ。川が流れている周りは平地になっているので移動の際はそこを使えばいい。

ヨーロッパ-3

資金 ▶ 30

資源 ▶ 10

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

タイセイヨウ

ヨーロッパ-1 ヨーロッパ-2



海岸部に敵の拠点が集中しているため、海側からの攻撃がよいだろう。航空部隊を主力にして戦うのがベスト。内陸から攻める場合も、山岳さえ越えてしまえばあとは平地なので、移動にも手間取らないだろう。

ヨーロッパ-1

資金 ▶ 25

資源 ▶ 5

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ロシア-3 ヨーロッパ-2 ヨーロ

パ-3 オデッサ スカンディナ



敵本隊は海岸のラインが1本しかない拠点にいるため、わざわざ拠点をとおさしていく必要はない。ロシア-1から攻め込み補給用の拠点を確保したら、航空機で敵のラインを断ち一気に攻撃を仕掛けよう。

オデッサ

資金 ▶ 250

資源 ▶ 1600

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ロシア 3 アラシヤ ヨーロッパ
ヨーロッパ 2

ロシア-3から進入すると中心部が近く、間に山が少ないので攻めやすい。陸上戦艦で援護と補給を行い、航空機を盾にしつつ中心部まで直接的に進もう。直前のターンにヨーロッパから陸部隊を進入させておけばロシア方面の拠点は、かなり手薄になっているので楽に制圧できるはず。中央の拠点を制圧が終了したら残存勢力の掃討に向かう。

宇宙から攻め込む場合は、三方に分け中心部につながる拠点を占めてから敵本隊を叩く。たまたま潜水艦がいることがあるので、対策として爆撃機を忘れずに用意しておかないと戦いが無駄に長引いてしまう。



オデッサ防御作戦

オデッサは山に囲まれているが、中央部は平坦なため一度防衛線を抜かれると挽回は難しい。接続ポイントも多数存在するため、複数の地域から攻め込まれると戦力が分散してしまいがちになる。潜水艦を配備しておけば陸戦兵器の攻撃を受けないため、援軍を送るぐらいの時間はかせげられるだろう。

ベルファスト

資金 ▶ 450

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ヨーロッパ 3 タイセイヨウ 1

まず先行して水陸両用MS部隊を進入させ、敵潜水艦の破壊とグレートブリテン島北側の拠点制圧を行う。主力は次のターンにタイセイヨウ-1から進入する。中心部が目の前なので爆撃に注意しよう。接続ポイント付近の拠点を制圧したら航空機でZOCを作り、潜水艦で運んできた主力を島の北側から安全に上陸させる。北端の拠点を占めることができれば、戦略ラインが完成する。この拠点は背後が海なので敵航空機と潜水艦を全滅させればラインを分断される可能性はない。潜水艦は後ろの戦略ライン上待機して援護と補給を行う。なお、索敵は潜水艦で行えば主力の燃料が節約できる。



ベルファスト防御作戦

島から見るMAPでは守備側の動きはかなり制限されるので陸戦兵器を大量に配置しておいてもあまり意味がない。水陸両用MSがない場合でもジオンならザクII、J・ドタイプ、連邦ならコアブースターなどの水中に対して攻撃できる強力な兵器があれば問題ない。優先的に配備しよう。

アフリカ-2

資金 ▶ 15

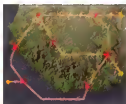
資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

アフリカ-1 ヨーロッパ-1

タイセイヨウ-1



敵はマップ左上に陣取っている。タイセイヨウ-1とアフリカ-1から進入し、拠点を押さえながら近づいていこう。上部には砂漠化した部分があるので無理に戦略ラインの上を通らず多少南側を迂回するのがよい。

スカンジナビア

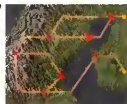
資金 ▶ 15

資源 ▶ 15

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ヨーロッパ-3 ヨーロッパ-1



半島の先に敵本隊が存在するため、陸戦兵器の山越えは確実。長期戦を覚悟しておこう。水陸両用MSがあるならロシア-3から進入して海岸の拠点を制圧しながら進んでいけばよい。

アフリカ-3

資金 ▶ 25

資源 ▶ 40

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ヨーロッパ-3 ユーロ

アフリカ-2 タイセイヨウ-2



タイセイヨウ-2から輸送機で進入するのがよい。海岸の拠点を制圧したら、そこから右にある拠点に向かい中心につながる戦略ラインを分断しよう。相手の補給路を絶ってから一気に攻撃を仕掛けよう。

アフリカ-1

資金 ▶ 15

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ヨーロッパ-3 ユーロ

アフリカ-2 ユーロ



マップのほとんどが砂漠で構成されているので、移動適正かとい時間がかかる。航空機を中心にした編成で攻めるのがよいだろう。輸送機があれば補給ができるので、陸上兵器がなくても攻略は可能。

キリマンジャロ

資金 ▶ 250

資源 ▶ 650

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

インドヨウ アフリカ-1 アフリカ-3

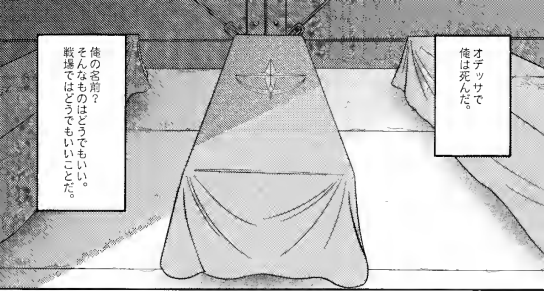


敵は中央の山岳部に陣取る。地形効果が高く攻めづらいので、砲を使って攻めやすい状態に持っていこう。北側から主力を、南側からは陽動部隊を進入させる。主力は陸戦兵器と輸送機で構成、陽動部隊は航空機を多めに用意しておくのが望ましい。

陽動部隊は接続ポイントからまっすぐ北上し、中央西側の拠点周辺に敵を誘い出す。その際に主力は山を進み、数が少なくなった守備部隊を一気に叩くとい。その際の補給は輸送機でまかなおう。中央の拠点を制圧すれば立場が一気に逆転する。残る敵部隊は、地形効果のない平地に誘い出されているため簡単に倒せるだろう。

キリマンジャロ防御作戦

敵が北から進入してきた場合、拠点位置の都合上どうしても真ん中にある湖を迂回することになるので、対岸からの遠距離攻撃で可能な限り数を減らそう。こちらが中央の拠点付近から動かない限りは絶対的に有利なので、間違っても平地に出て迎撃するような無茶なまねはしないように。

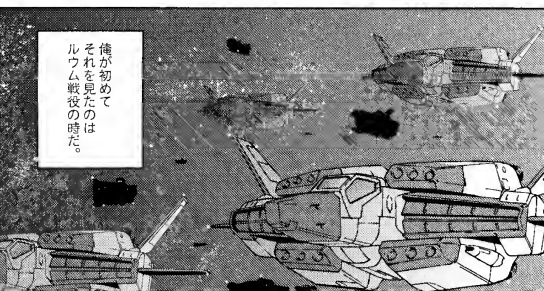


俺の名前？
そんなものはどうでもいい。
戦場ではどうでもいいことだ。

オデッサで
俺は死んだ。

MS-06

吉 田 創



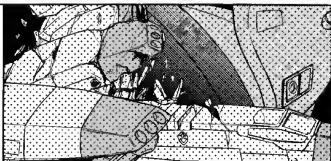
俺が初めて
それを見たのは
ルウム戦役の時だ。

闇の中から突然現れた。
それは……



驚くべきことに
俺の乗る
セイバーフィッシュを
蹴った。

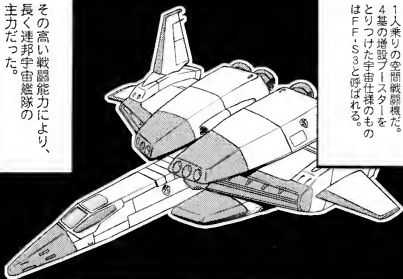
連邦の現用兵器で
抜群の性能を誇る
航宙戦闘機F.F.S3を、



弾も撃たず
一撃で戦闘不能にした。

F.F.3は、
ハービック社が開発した
1人乗りの空間戦闘機だ。
4基の増設ブースターを
とりつけた宇宙仕様のも
のはF.F.S3と呼ばれる。

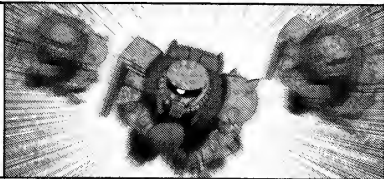
その高い戦闘能力により、
長く連邦宇宙艦隊の
主力だった。



しかしそれも、
0079年3月の
ジオンの公開確証実験の
成功までの話だ。



ミノフスキー学会の発表した
理論によって戦争は変わった。
いや、激変した。

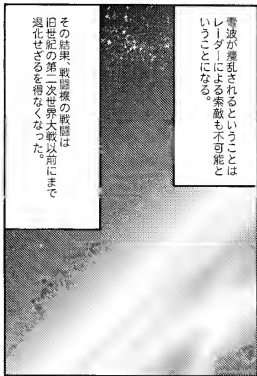
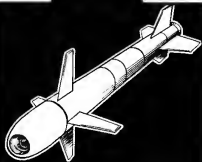


ミノフスキー粒子が
散布された戦場では
一切の電撃誘導兵器は
使用不能になる。

もちろんF.S3の
メインウェポンである
ミサイルも例外ではない。

電波が攪乱されるということは
リーダーによる索敵も不可能と
いうことになる。

その結果、戦艦機の戦闘は
旧世紀の第二次世界大戦以前にまで
退化せざるを得なくなった。



すなわち、

目視で索敵し、

対象まで肉薄し、

効率の悪い熱誘導弾を
発射するのだ。
全く馬鹿げている。

関節やコクピット周辺
などの弱い部分に当たれば
効果はあるが、

大抵はその強固な装甲に
跳ね返される。

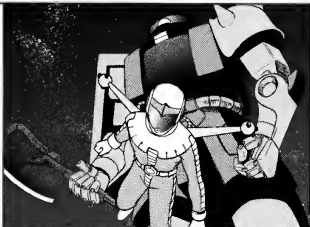
一方、敵側から見れば、
ミノフスキー粒子散布下の
戦場は都合の良いこと
ばかりだ。

索敵されない
機動兵器は
それだけで脅威だが、

ミノフスキー粒子は
残骸や微惑星に隠れての
待ち伏せに
絶好の条件をもたらす。

この戦法に対応するマニュアルは
現時点では存在せず、
何隻もの戦艦が沈められた。

また、空気の遠近感が存在しない
宇宙空間では、
目視では距離感が掴みにくい。



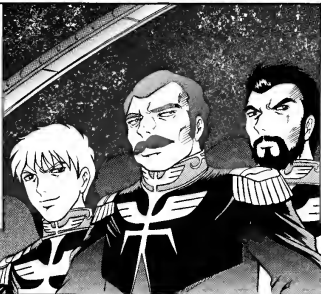
大きさの比較対象物が無いので、
なおさらだ。

一度接近されてしまえば、
高性能戦闘機も
大火力の重戦艦も
力不足にすぎない。



近接戦闘のための兵器に
勝てる道理はないのだ。

加えて、ジオン兵パイロットの
練度の高さが、
鉄の巨人をさらに
恐るべきものになっている。



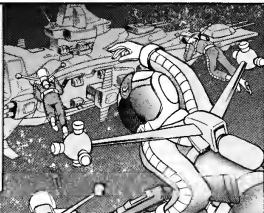
独立という大義に
燃えているためか、
一様に志気も高い。

5隻の戦艦を捕虜なしで
沈めたという
「赤い彗星」。



地球連邦軍の上層部は
ただの伝説として
否定したがっているが、
多くの兵が次々と戦艦を沈める
赤い機体を目撃している。

砲撃轟く激戦のさなか、
なんと歩兵部隊を率いて
戦艦を沈めた
ゲリラ戦のプロフェッショナル
「青き巨星」。



この屈辱的被害も
地球連邦軍上層部は
必死で隠蔽しようとしている。
人の口には立てられないのだが。

そして、
地球連邦総司令官、
レビル將軍を捕虜にした
「黒い三連星」。



この件ばかりは、
軍も隠蔽をあきらめて
いるようだ。

これらの優秀な
パイロットが駆る
MS-06が、



圧倒的な彼我兵力の差を
ひっくり返したのだ。

今は確信をもって
いえる。

ルウム戦役の大敗は
必然だったのだ。

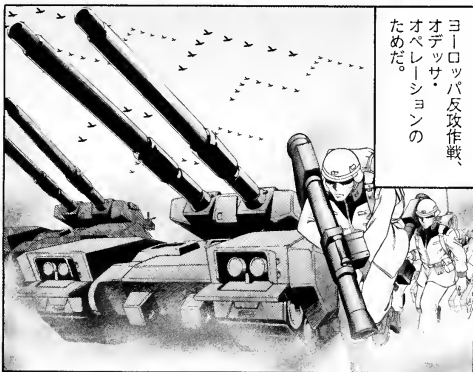


運良く生き延びた、
というよりも
敵モビルスーツの
パイロットに相手に
されなかっただけが、



俺は地上に降り、
新たな部隊に
配属された。

ヨーロッパ反攻作戦、
オデッサ・
オペレーションの
ためだ。



地上部隊で、俺はなんと
歩兵部隊に配属された。



戦艦機乗りの俺が
こんな人事をされるとは
思わなかった。
この杜撰さが今の連邦の状態を
象徴している。

そして、渡された兵器がこれだ。

これでザクと戦えという。

何かの冗談か？

日系の兵士たちがこのなんとも頼もしい兵器のことを「タケヤリ」と呼んでいた。なんのことが分らないが、良い意味ではなさそうだ。

まあ、今の連邦にザクと対等に渡り合える兵器があるとは思えないが。

死神が待つ戦場が始まった。

もちろん俺は生き残る気でいた。この作戦が終わった後の一週間の休暇が楽しみだった。

戦局は両軍拮抗したものだったらしい。だが、それは全体を見た場合の話だ。

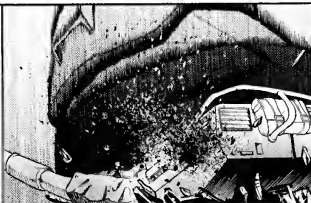
俺の知っているオデッサ作戦では連邦軍の必死の突撃を、ことごとく粉砕するジオン軍のモビルスーツという構図だ。

何度目かの
絶望的な突撃。



俺の所属する部隊は
5分の4の兵力を
失っていた。

ザクの強化型と思われる
機体に踏みつぶされて
61式の戦車長が
死んだ。



毒ガスで壊滅したサイド2に
家族がいたらしく
「ジオンのテロリストを
告殺しにしてやる」
が口グセだった。

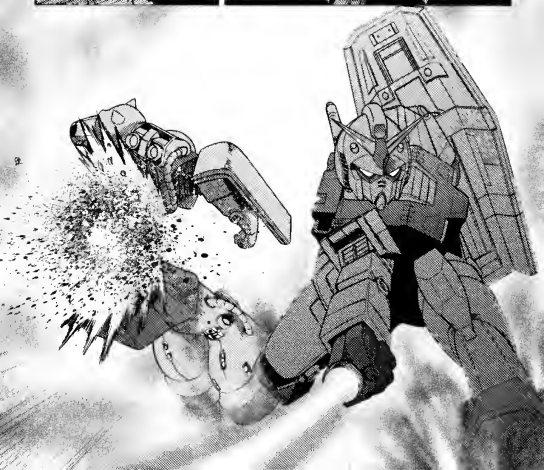
第十七歩兵小隊長が死んだ。

MS-06の120mm
マシンガンの空襲きようが
直撃したのだ。
ひどい火傷を負って、しばらく
断夫魔の絶叫を上げていたが、
やがて動かなくなった。



崩れ去る戦線を見て
俺が恐怖に陥ったときに、
それは現れた。





白い
モビルスーツ!?

味方…。

俺の命を奪ったのは、
ザクへの攻撃の流れ弾だった。
120mmという艦砲並みの
ドデカイ弾が
至近距離に着弾したのだ。
俺の身体はバラバラに
吹き飛ばされた。

みっともない死に方だが、
少なくとも発射された砲弾が
死因だっただけ、
小隊長よりもマシな死に方だろう。

身元が分からないほど粉砕された
俺は無名兵士として葬られた。

第四歩兵部隊全滅、戦死者86名。
これが俺の全人生、全人格、全経験だ。
86分の1。
これが俺のすべてだ。
戦場で死ぬということは、
そういうことなのだ。



Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed
"Blood of Zeon"

Chapter 3

EARTH FEDERATION SPACE FORCE ▶▶▶

地球連邦軍

EARTH FEDERATION SPACE FORCE

地球連邦軍

本拠地/ジャフロー

総資金/100,000 総資源/80,000

総収入/6,230 拠点収入/2,305 貿易収入/3,925

拠点数(宇宙)/2 拠点数(地上)/16 士官数/33

兵器数(宇宙)/22 兵器数(地上)/108



地球連邦軍将軍/レビル

ルウム戦役での歴史的な敗北により、一時はジオンに囚われの身となる。条約締結の儀印式において奇跡の生還を果たし、ジオンの内情をつがさに諷した。そして今や宇宙、陸、海、空すべての軍事指揮権を手に入れる。

V作戦にすべてを託し、眠れる獅子が、今蘇る



「ジオンに兵なし」彼の一言で連邦は生き返った

宇宙移民の推進と紛争解決を目的に創設されたのが地球連邦である。その軍隊として地球連邦軍が組織された。目的は治安維持とされ、宇宙移民が始まると同時に宇宙軍も設立された。初期は治安維持という目的を果たしていたが、人類の8割以上が宇宙に移住した頃、連邦政府はスペースコロニー新造計画を凍結する。

以前から宇宙移民者を不当に扱ってきた連邦に対してコロニー住民は抗議の声をあげたが、連邦はそれを黙殺。さらには連邦艦隊をも動かし、コロニー住民を威嚇するのだった。それを機に、地球のエリートとコロニー住民の間に決定的な亀裂が生ずる結果となった。



ジオンのMSの前に連邦は敗北し、レビルは捕虜となった



連邦の降伏に至かと思われたそのとき、奇跡が起こった

しかし、ついに連邦から独立しようとするコロニーが現れた。サイド3のジオン共和国である。連邦は様々な圧力を試みるが、それはジオン共和国の独裁化とジオン公国への変貌をもたらした。ついにジオン公国は連邦に対して独立戦争を挑む。ジオンは新兵器モビルスーツを投入してコロニー群と連邦艦隊を壊滅させた。地球連邦軍はもはや降伏かと思われたそのとき、ジオンに捕らえられていたレビル将軍が脱出し、ジオンに対する徹底抗戦を訴えた。連邦を降伏させられなかったジオンは、地球に侵襲して瞬く間に地球の3分の2を占領した。連邦は戦局打開のため「V計画」を発動しようとしていた。このゲームの連邦編はここから始まる。

初 期 設 定

士官

初期士官数は33とジオンに比べると少ないが、途中でWB隊などのイベントで増えることになるので遜色はない。ただし、能力値の高いキャラクターは尉官クラスに多く、使えないキャラクターに限って将官ということが多い。4ヘクス以上という広い指揮範囲に入らないようにしよう。

第1部でNTに覚醒することができるのは4人。アムロ以外はランクがA〜Sとかなり高いので、戦力として期待するのは後半以降になってしまうだろう。



兵器

兵器の総数は130機と多いが、その内訳は地上での航空部隊が主力というありさまだ。MSはV計画を発動してから5ターン後から生産できるようになる。序盤は初期配備のフライングを中心に攻撃していこう。

ジオンはザクをメインにして攻撃をしていくので、史実通りの物量作戦で対応していこう。MSが開発できるようになっても生産資金がかかりすぎるため、量産することは不可能に近い。少ない機数を航空部隊と連携することでカバーしよう。



宇宙マップ

連邦軍に残されているのはルナツーとサイド7のみ。ここから徐々に領地を拡大していくことになる。マゼラン、サラミスといった艦船部隊はかなり強力。相手がザククラスなら倒すことができるはず。この艦船部隊を中心とした主力部隊を使って進軍していこう。

また、地球上空を早めに制圧しておかないと、地上戦にも影響を及ぼすことになる。



地上マップ

地上拠点は3分の2以上をジオンによって制圧されている。拠点数こそ16と少ないが、特別エリアは4つもおさえているので、生産力が足らなくなることはないだろう。ジャフロー、ペルファスト、マトラス、トリントンの4拠点からうまく戦力を派遣して一気にジオンを駆逐していこう。ジオンは拠点数こそ多いものの1拠点あたりの部隊数は少ないため、数さえそろえることができれば勝てる。



北京攻略作戦



V作戦の成否が連邦の運命を握っている

ジオンの地球降下作戦によって、わずか2ヶ月のうちに地球の大部分がジオン公国の支配下におかれた。この事態を重く見た地球連邦軍は北京奪還計画を立案する。その作戦の根底にはV作戦によって生産されたガンダムへの大きな期待があった。

この時点での部隊編成はフライマンタを中心としておくといだろう。ガンダムは生産コストが高すぎ、量産には向きません機体だ。ガンダムを中心に生産すると、たちまち戦力不足に直面することになる。パイロットたちは、T-Nコードや、フライマンタに乗せておこう。次々と自衛中になってしまいが、活用しないよりはいい。量産に向いたMSが開発されるまでは我慢だ。

戦略ガイド

Strategy Guide

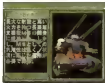


V作戦実行

費用 5000

モビルスーツ開発計画であるV作戦を実行すると、RXシリーズの開発と新型のペガサス級揚陸艦・ホワイトベースの開発がスタートする。これによりMS、MA技術への投資が可能となる。

また、「V作戦」を実行しないと、ゲーム中盤以降にならないとモビルスーツの開発は行えない。



最初のMSガンダム



ペガサスは宙空間用だ



V作戦提案

費用

ルウム戦役において、モビルスーツ戦力の重要性を認めた連邦軍は、テム・レイ大尉を中心に、独自のモビルスーツ開発に着手した。その計画は、希望を込めて「V(ヴィクトリー)作戦」と命名される。

ゲームはこの計画が提案されることからスタートする。



まずはV作戦を発動



ムービーも見逃せない

Play Back 原作紹介

ルウム戦役

一週目戦争の後、サイド5宙域で行われた連邦ジオン間の戦い。ジオンは一週目戦争に続きMSとNBC兵器を投入、連邦艦隊とサイド5を破壊させた。戦いに勝利し、制宙権を確保したジオンだったが、多くの熟練パイロットが戦死し、コロニー落としも失敗した。



MSの威力の前に連邦宇宙艦隊は敗北、壊滅した



この戦いでレビル將軍は捕虜となってしまった



北京攻略作戦

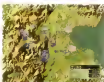
費用 5000

モビルスーツの開発が可能になると「北京攻略作戦」が提案される。ただし、この段階ではモビルスーツの開発は終了していないため、61式戦車と航空部隊が主力となる。

北京にはザクを中心とした部隊が駐留している。質の面では圧倒的に劣っているため、フライマントなどを使い、物量作戦を仕掛けるのが有効だ。



最初に北京を奪回する



北京は山が多いので地上ユニットは不利だ



ピンソン計画

費用 3000

ルウム戦役で失った艦隊戦力を再建するために「ピンソン計画」が提案される。この計画は、MS搭載能力を持った戦艦を開発、建造するというもの。計画を実行するとサラミスとマゼラン級戦艦の開発が可能になる。

ゲーム後半にかけて重要になるユニットだけに、今から開発して準備をしておくとういだろう。



MS搭載型艦力作れる



サラミスとマゼランの両方作る必要はない

Extrams

アブサラス撃破命令

第1部がスタートしてから中盤にしか発生すると発する特別イベント。地球連邦本部・ジャブローの夜襲を目的に、ジオンの技術将校ギニアス・サハリンのもとで開発が行われた、射撃専用MA・アブサラスの試験飛行中、この機体をキャッチした連邦軍は、第08MS小队にこれを調査するように命令を下す。

これを受け、調査を実行するとシロー・アマダ、ティール・サンダース、カレン・ジョシュアの3人が調査に向かうこととなる。このストーリーは「第08MS小队」のアブサラス撃破命令に当たるが、史実通りにシローを最後まで調査に向かわせると、敵パイロットとともに行動不明になってしまう。

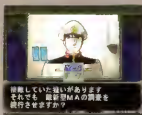
さらに、ここでは先行量産型ガンダムの上位機、Ex-8の開発も可能となる。



アブサラスの試験飛行中、この機体をキャッチした連邦軍は、第08MS小队にこれを調査するように命令を下す。



本部隊情報ですが機体予感がします...
第08MS小队に調査を
命じてよろしいでしょうか？



搭載していた機体があります
それでも、最新型MAの開発を
続行させますか？



敵の強いジャブローだと思われ
第08MS小队に、MAの開発を
命じてよろしいでしょうか？

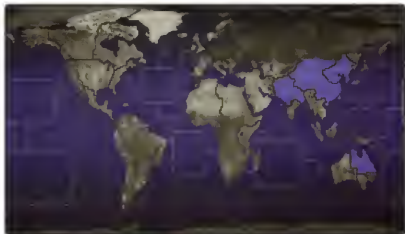
戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ドン・エスカルゴ



水中ユニットに対してメタマージを与える。対潜警戒機

U型潜水艦



最も一般的な潜水艦。M型よりも少し性能が劣る

開発ユニット

目標ターン数 12ターン

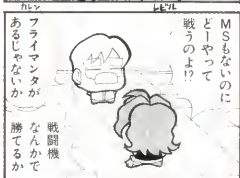
- 1 チュウゴク攻略
- 2 トリントン攻略
- 3 インドネシア攻略
- 4 ペキン攻略

5

6

無理強いな男

画...神楽つな



Another Story

if...

V作戦を
発動しなかったら

連邦がV作戦を発動しなかった場合でも地上戦の結果は変わらないだろう。史実でも連邦は、地上戦のほとんどをMS戦力なしで戦い抜いた。しかし、宇宙ではジオンのMS部隊が優勢なため、地球は連邦、宇宙はジオンという形で再度戦線は膠着すると思われる。その後の消耗戦に耐えられないジオンは、連邦軍を即刻降伏させるためにジャブローにコロニー落としを仕掛けるか、休戦による国力回復に努めるだろう。



V作戦が未発の場合、連邦主力は皆と変わらない軍備で戦線膠着のままだろう。

Mobile Suit GUNDAM
Character File 1

レビル

C.V. 村松康雄
階級 ▶ 大尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

地球連邦軍総司令官。連年戦争におけるルウム戦役で補償となるか、奇跡の生涯を果たす。ホワイトベース隊への支援など、ニュータイプに対する先見の明があったのは、彼自身がニュータイプであったからではないかという説もある。

デギン公との和平交渉に赴く途中、乗艦していた戦艦がソーラ・レイの直撃を受け死亡。

なぜリブ

確かにその通りな説がある。
たゞ、総裁よりは早かった。
その意味では、その通りな説は、その通り。

ハワイ攻略作戦



二の新造戦艦が、後に戦いの運命を握る

北京を攻略し、太平洋方面への進出拠点を確保した連邦軍は、次なる作戦目標をハワイに定めた。ハワイまでは、島を攻略する形で侵攻することになり、敵拠点の制圧が可能な61戦車の輸送が困難になっている。ミディアを有効活用して滞ることなく、戦力の輸送を行う。

また、ジオンの潜水艦に対抗するために、この時点までにデブロックの開発を終えておきたいところだ。連邦軍には、有効な水陸両用モビルスーツが存在しないので、デブロックは、終盤まで対潜水艦攻撃の主力として活躍する。といっても潜水艦以外に対する攻撃力はほぼないので、作りすぎには注意しよう。

戦略ガイド

Strategy Guide



V作戦終了

費用

サイド7で行っていたV作戦が終了する。V作戦終了に伴い、コアファイター、ペカサス、ガンタンク、ガンキャノン、プロトタイプガンダムの生産が可能になる。開発終了時にはサンプル機体がジャブローに配備されるので、優秀なパイロットを搭乗させて前線に送り込もう。



3つのMSが完成した



一線中のガンダム



ハワイ攻略作戦

費用

5000

北京攻略作戦が終了すると、ハワイへの進入が可能になる。ハワイにはジオンの潜水艦が存在するため、重爆撃機・デブロックがいないと戦況が長引きやすい。この時点でターン数を使ってしまうのはもったいないので、デブロックの開発を急ぎ、ハワイ攻略作戦までに生産を完了しておこう。



ハワイは重要な中継点



水中用MSに注意する

Play Back 原作紹介

サイド7遭遇戦

V作戦を察知したジオンはサイド7を偵察中に連邦のMSと遭遇、交戦した。この結果2機のザクが破壊され、史上初のMS同士の戦いは連邦の圧倒的勝利に終わった。連邦のMSの威力を見せつけられたジオンは、以後このMSを執拗に狙い続けることになる。



ガンダムのパワーはザクを全く寄せつけなかった



初陣で2機のザクを倒したのは15歳の少年だった



RX回収計画

この計画は、V作戦の成果であるRXシリーズのデータを回収するというもの。これが終了すれば、量産型シリーズの開発も順調に進んでいくため、ぜひとも行っておきたい計画の1つだ。

この計画を実行すると、パオロがホワイトベースの艦長としてサイド7へ赴任し、史実通りの展開へと進んでいく。逆に計画を実行しないと、ゲーム中盤に「臨時徴兵計画」が提案され、この時点でホワイトベースの乗組員（ブライト、アムロなど）が加入することになる。

データを回収して量産型MSの開発にハックするのが目的

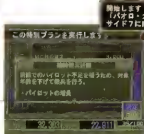


費用 3000



これをやるだけで格安で関連技術が上がるのはお得だ

史実では、これがパオロ艦長の最後の仕事になってしまった



「臨時徴兵計画」を実行するとブライトたちを費用することが可能



サイド7遭遇戦

サイド7へと向かっていたホワイトベース隊は、V作戦を追跡していたシャアにより発見されてしまう。そのまま、シャアやジーンと交戦状態となるが、連邦の新型モビルスーツ・ガンダムの活躍により、これを撤退させる。

しかし、ホワイトベースの艦長だったパオロが死んでしまい、当時士官候補生だったブライトが臨時で艦長を務めることに。この後、ホワイトベース隊は回収したデータをジャブローへと運ぶため、一時、ルナツーへと避難することになる。

史実初このMS同士の戦闘は、連邦側の勝利という結果に終わった



費用 3000



こいつがルナツー司令ワッケイン。堅物で融通がきかない

ワッケインはルナツーへの難民受入を拒否するのだった

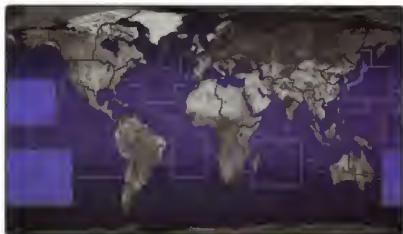


レビル將軍はこの頃から、WB隊に何かを感じていたようだ

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート

先行量産型ジム



別名、リクセンGM。価格 性能的にも使いやすい機体

ガンキャノン



V作戦の一環として考えられた中距離支援型MS

開発ユニット

目標ターン数 19ターン

1 ニホン攻略

2 太平洋攻略

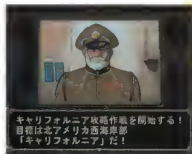
3 ハワイ攻略

4 -

5 -

6 -

北米大陸攻略作戦



北米の覇権を賭けて、両者が火花を散らす

ハワイを攻略したことによって、ガルマザビが本拠を構える北米大陸を直接、脅かすことが可能になった。連邦政府はこの機を逃さず、キャリフォルニア攻略作戦を実行する。ジオン側は新型MS・グフを投入して防衛ラインを死守していく。連邦にはグフに対抗できるモビルスーツはないので、数で圧倒していくのが戦いの基本になる。

イベント関係では、ホワイトベース隊への補給がかなり重要な選択肢といえる。マラルダ中尉の補給を行わないと、ホワイトベース隊が全滅したことになる。このため、キヤラクターは、自軍に加わるのとなるが、これ以後ホワイトベースに關係するイベントは発生しなくなってしまう。

戦略ガイド

Strategy Guide

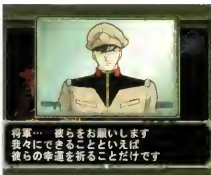
ルナ2解散命令

ホワイトベースが、プライト・ノアを中心とする民間人の手によって動かされていることが政府高官の耳に入る。そこで彼らから、連邦軍の最新兵器を民間人の手から回収すべきだとの意見が上がり、ホワイトベース隊は解散を迫られるのだった。

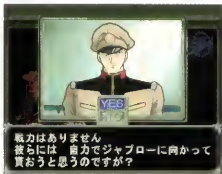
一方、レビルは報告された戦果を考え合わせ、V作戦を民間人の手に任せてもよいのではないかと思うようになっていた。ホワイトベース隊は、ニュータイプ部隊ではないかという、期待とも確信ともつかぬ判断が頭の中をよぎるのだった。

ここでホワイトベース隊を解散させないと、原作通りに各地を転戦していくことになる。

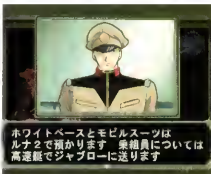
費用



解散させないとホワイトベース隊はこのままジャブローに向かって進軍していく



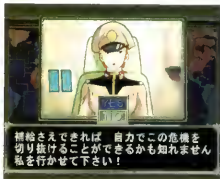
WBを派遣しなへんストーリーは進む



解散させるとWBの乗組員であるムロたちは、地球のロックス・バリスが突如として投入される

✠ ホワイトベース補給①

ホワイトベース部隊は、独力で北米大陸に降下するもの、補給物資が底をつき、戦力が大幅に低下していた。このままでは、ホワイトベース部隊は全滅すると見たマチルダ中尉は、自ら補給に赴くことを志願する。ジオンに支配された北米大陸への強行補給は危険極まりないもので、レビルは実施すべきか迷うのだった

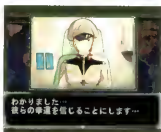


マチルダ中尉の頭像を聞き入れると

費用



マチルダ中尉の補給を受けるとホワイトベース部隊は、ガルマ・ザビ率いる北米軍を倒し、自力で北米を脱出する



補給を受けなかった場合は、ガルマの部隊にやられてしまいホワイトベース部隊は解散することになってしまふ

✠ ニューヨーク攻略作戦

費用 5000

カリフォルニア作戦に成功すると、ニューヨーク攻略作戦が提案される。迷うことなく即座に実行して進撃を続けよう。フライマンタと61戦車を主力とし、余裕のあるときにモビルスーツを生産していけば、ユニット数を維持しつつ、無理なく戦力を向上できる。



ニュー・ヨークの東は海なので注意が必要

✠ ガルマ国葬

費用

ホワイトベース隊に補給を行うと、WBの攻撃によってガルマが戦死したことになる。

カルマの死んだ数ターン後には、お約束の国葬イベントが発生する。このイベント直後は、シオン兵の士気が高まっているため、下手に手を出さない方がよい。



国葬後はシオン軍の士気が上がっている

✠ ホワイトベース補給②

費用

北米大陸を進撃中のホワイトベース部隊は、今度は「青き巨星」ランバ・ラルの攻撃を受ける。このため、先ほど補給した物資も底をつき、全滅の危機にさらされてしまふ。マチルダ中尉は、ホワイトベースの危機を救うべく、再び補給作戦を志願するのだった。



補給によって戦力を回復するか、ガンダムを救うためリュウが特攻し死亡する



戦力の低下したホワイトベース隊はランバ・ラル隊によって撃破されてしまふ

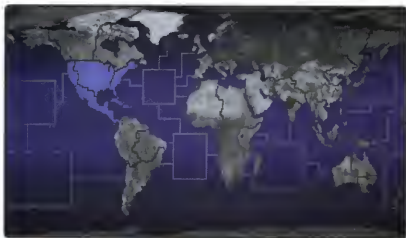
戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ジム



連邦の主力量産型MS。多くのバリエーションを持つ。

ガンダム



V作戦の中核を成す機体で、いわずとしれた名機。

開発ユニット

目標ターン数

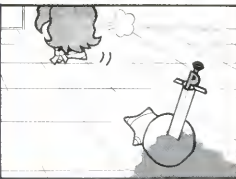
27ターン

- 1 キャリフォルニア攻略
- 2 アメリカ攻略
- 3 ニューヨーク攻略
- 4 P-アメリカ攻略
- 5
- 6

Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

欲しがる男

画...神楽つな



Another Story

if...

ランバ・ラル隊に
ホワイトベースが
撃破されてしまったら

ランバ・ラル隊がホワイトベースを撃破した場合、オデッサ作戦に与える影響が大きいと思われる。黒い三連星を引きつける部隊がいなくなり、エルラン中将のスパイ行為が発覚しないため連邦の苦戦が予想されるが、大きく戦況を変えることはない。それよりも問題なのは、マ・クベの水爆攻撃を阻止する部隊がいなくなることで、これによって連邦・ジオン両政府が南極条約を破棄して核戦争に発展する可能性もある。



ホワイトベースの落ちるときは彼に予定通りトドメを刺さなければならぬように

Mobile Suit GUNDAM
Character File 3

フライト・ノア



CV▶ 鈴置洋孝
階級▶ 中尉
登場▶
機動戦士ガンダム

士官候補生としてホワイトベースに乗艦する。バオ・ロンギンの死亡後、他に正規の士官がいなかったため後任として指揮を執ることになる。一年戦争以降も、常にガンダムを搭乗した戦艦の艦長を務める。

彼自身はニュータイプではないが、アムロ以来歴代のニュータイプと関わりを持つ。

名ゼリフ

左腕、弾薬庫いぞ!
砲撃手! 何やってるの!

オデッサ攻略作戦



さまざまな犠牲を払いながらも戦いは続く

北京、北米、ハワイと手中に収めた連邦軍はいよいよオデッサ攻略作戦に乗り出した。オデッサは貴重な資源を産出し、ジオンの地上における生命線ともいえる存在である。また、ヨーロッパ方面やアフリカ方面に進出するためにも、絶対に手に入れておかねばならぬ要衝でもあった。

一方、ジオン軍オデッサ基地司令官マ・クベは圧倒的な物量に物をいわせて進撃してくる連邦軍に對して、恐るべき兵器を用意して迎撃準備をしていた。オデッサの地に熱核兵器によるキノコ雲が湧き起こる。それは明らかに南極条約違反行為であった。オデッサを廃墟と化したジオン軍は、悠々と宇宙に引き上げるのであった。

戦略ガイド

Strategy Guide

GM強化計画

費用 5000

マチルダ中尉が回収したガンダムの戦闘データをもとにGMを改良することになる。この結果、GMコマンドが新たに開発・生産できるようになる。このGMコマンドならば、十分にジオン軍のモビルスーツに対抗できる戦力を持っている。主力MSをこの機体に切り替えるとい



データを強化できるぞ



データが移されたジム

ホワイトベース実戦投入

費用

二度にわたって、ホワイトベース部隊に補給を果たしたマチルダ中尉は、ガンダムの戦闘データの回収に成功する。早速、そのデータを量産型モビルスーツGMの強化に活かすことになる。

また、ホワイトベース部隊がニュータイプ部隊であるとの認識も、ますます高まるのであった。



空中戦をするガンダム



彼らこそNTであった

オデッサ攻略作戦

オデッサ攻略作戦が提案されても、慌ててオデッサに攻め込んではいけな

費用 5000



「NO」を選んだ場合

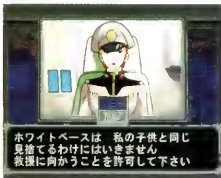


こちらの方が難易度が高い



黒い三連星

オデッサ作戦と同時期に黒い三連星に関係するイベントが発生する。イベントはオデッサ作戦に参加させたホワイトベース隊に補給物資を送るか、送らないかというもの。この選択肢によってマテルダ中尉の運命が決まってくる。史実通りに補給を行うか、マテルダ中尉を救うため補給を行わないかはプレイヤーの手に委ねられている。



ホワイトベースは 私の子供と同じ
見捨てるわけにはいきません
救援に向かうことを許可して下さい

マテルダ中尉の命を助けた

費用



報告します ホワイトベースは
ジオンの強い武器と見られる
新型モビルスーツの撃破に成功しました



報告します 黒い三連星の攻撃によって
ホワイトベースが敗北しました
乗組員の救助に成功したものの

ガンダムの危機を
マテルダが自ら
の命と引き替え
に救ってくれる。
マテルダとともに
黒い三連星も全
滅

ホワイトベース隊
が黒い三連星に
撃破され解散す
る。ガンダムシリ
ーズとともに自軍
に加わることに
なる



核攻撃

費用

オデッサ攻略開始時に敵行動察知ができる状態にあれば、エルランのスパイ行為を察知して、核攻撃を未然に防止することができる。核攻撃を防ぐ唯一の方法なので、オデッサ攻撃前には、諜報部に資金を投じておこう。核攻撃を防げばオデッサの生産力も維持できる。



核を撃たれると戦力の
半分か壊滅される



エルラン、スパイ容疑

費用

エルランのスパイ行為を発見できなかった場合は、マウベの核攻撃が実行される。これによって、オデッサ内の半数の部隊が消滅する。また、オデッサ基地の生産力も激減する。核攻撃を受けることが分かっている場合は、最初は1ユニットだけを攻めこませるとよい。



諜報能力が低いと、エル
ランを拘束できない



ベルファスト解散命令

費用

オデッサを陥落させた頃に、再び連邦政府からホワイトベース部隊の解散命令が届く。特に解散する理由もないため、ホワイトベース隊を存続させておいた方が得策。これから先に、ブラウ・ブ口退治やビッグザム退治のイベントが発生し、活躍してくれるからだ。



VB隊を解散させないと史実通りに
マッドアングラー隊の追跡が始まる



WB隊を解散させると乗組員が自軍
に加わるが、カイだけが行方不明に

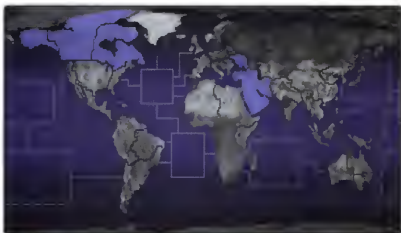
戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ガンキャノン重装型



従来に比べ、装甲が強化され
攻撃力が上がった。

ジムスナイパーカスタム



FGM-79をベースに狙
撃用として設計された。

開発ユニット

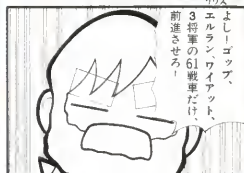
目標ターン数 36ターン

- 1 カナダ-2攻略
- 2 アラビア攻略
- 3 アラスカ攻略
- 4 オデッサ攻略
- 5 P-オデッサ攻略
- 6 P-ベキン攻略

Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

燃えるゴミを捨てる男

画... 神楽つな



Another Story

iF... ジムが
開発されなかったら

ジムが開発されなかった場合は、連邦宇宙軍の事実上の無力化を意味する。連邦宇宙作戦の根幹は対要塞戦であり、要塞のビーム砲を無力化するためビーム攪乱膜を展開するので、連邦艦隊の砲撃も無効になってしまう。このときの戦況はMSによる白兵戦が主体となるため、MSを持たないと作戦そのものが成立しない。ボールや突撃艇はMSの支援や攪乱膜展開が主任務であり、MSと同じ戦い方はできないのだ。



ジムはビーム兵器を装備した革新的な産物モビルスーツである

Mobile Suit GUNDAM
Character File 4バスク・
オム

CV▶ 郷里大輔
声優▶ 少佐
登場▶
機動戦士Zガンダム

フィーター・Tの総指揮官。自分達は「選ばれた資質」だ、という選民思想の持ち主。冷酷で権力主義。毒ガスによってコロニー住民を全滅させた30パンチ事件の実行者であることから判るように、野望のためなら手段を選ばない男である。ゼダンの門での混乱のさなか、シロッコによって暗殺される

名セリフ

フン 虫けらが
私に噛みつかろうなるのだ!

キラマンジャロ攻略作戦



大きな流れの陰にさまざまなドラマがある

地上に残されたジオン軍の最終拠点キラマンジャロの攻略作戦が発動された。この時点でジオン側はスゴックやドムなどの強力なMSを配備している可能性が高い。一方、連邦側ではモビルスーツの配備自体もあまり進んでいないはずだ。敵を圧倒するユニット数を送り込んで、数で勝負を決めよう。ユニットの消耗は激しいが、空いた部隊に宇宙戦用のモビルスーツや艦艇を建造することができる。いらないくなった地上部隊の処理というつもりで、損害を恐れずに積極的な攻撃していこう。実は、フライングと61式戦車だけで十分にジオン軍に勝利することは可能だ。貴重なモビルスーツを安易に撃破されないように気をつけよう。

戦略ガイド

Strategy Guide



NT計画

費用 3000

ジオン軍にNT研究組織であるフラナガン機関が設立されたとの情報が入る。それに対抗して連邦軍でもNT研究施設の創立が提案される。

ここで、NT研究機関を設立しておかないと、NT-1アレックスやEXAMシリーズの開発ができなくなる。先のことも考えれば設立した方がよい。



連邦はNT研がない



連邦もNT研究を開始



キラマンジャロ攻略作戦

費用 5000

アフリカ大陸のキラマンジャロ基地は、ジオン軍に残された最後の地上拠点になる可能性が高い。遠慮なく全戦力を集中して叩き潰そう。

また、この後、戦場は宇宙に移るので生産を宇宙戦主体に切り替えておく必要がある。GMスナイパー以上の機体を量産しておこう。



地上最後の攻略作戦だ



次は宇宙へ転戦となる

Play Back 感作紹介

アフリカ掃討作戦

オデッサでの勝利により戦場の主導権を握った連邦は、地上最大のジオン兵力残存地帯アフリカの掃討を開始。キラマンジャロを奪還した連邦は補給が断たれたジオン軍を壊滅させた。だが、一部のジオン残党は地元ゲリラと共闘して、戦後もゲリラ活動を続けた。



デザート・ロンメルはアフリカで最も有名なジオン兵だ



キラマンジャロ基地は兵器の生産工場も兼ねていた



NT専用MS (アレックス)

NT研究機関を設立した上で、マグネットコーティング技術を持てればG3-ガンダムの開発が可能になる。また、G3ガンダム開発から数ターン後にはNT-1アレックスの開発もできるようになる。NT-1アレックスはニュータイプ用ガンダムで、ニュータイプのパイロットを乗せると高い能力を発揮する機体だ。さらに、NT-1アレックスの開発終了後、ジオン側でルビコン作戦が発生する。ここは、クリスをテストパイロットのままにしておくことでサイクロプス隊の強奪を回避することができる。

NT-1の開発に失敗するとシロタナールを始めとするサイクロプス隊が全滅する



費用



クリスを残すとアレックスがただで開発できる



実質では北米のオーガスタで研究されていたマシンだ



ガンダムNT-1。一年戦争最強のガンダムである



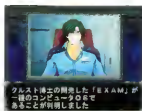
EXAM計画

ジオン軍のフラナガン機関発足から数ターン後にクルスト博士の亡命イベントが発生。亡命を認めると、次のターンにEXAM開発計画が提案される。EXAM計画によって開発される機体は強力なので迷わず開発を推進しよう。ある程度研究が進むと、テストパイロットの派遣要求がある。ユウ・カジマを含む3人のパイロットを派遣するとBD2、3号機の開発に着手する。その後、ニムバスによって奪われたBD2の追跡作戦が実行できる。追跡に成功すれば、BD1、BD2、BD3のすべての開発プランを入手できることになる。

EXAMを拒絶したBD2は同等の能力があるが、高いがその分敵の攻撃も受けてしまう



費用



彼ら3人を選ばないとすべてのBDシリーズは手に入らない



EXAMは通常のパイロットにもNT並みの戦闘力を与える



YESと答えればBD3すべてが入手できるが、ユウがいなくなる

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート

ジムコマンド (地上戦仕様)



連邦の後半戦の主力MS。これがないと苦しい。

ブルーティスティニー



EXAMシステムを搭載した実験機

開発ユニツ

目標ターン数 44ターン

- 1 ロシア-1 攻略
- 2 カムチャッカ 攻略
- 3 グリーンランド 攻略
- 4 アフリカ-1 攻略
- 5 キリマンジャロ 攻略
- 6 P-インド 攻略

Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

迷う男

画...神楽つな



Another Story

if... キリマンジャロ基地を
奪還できなかったら

アフリカ大陸は地上で最も反連邦活動が多い地域で、ここに鎮守府として作られたのがキリマンジャロ基地だった。地球進攻作戦でジオンに占拠されていたキリマンジャロを奪回できなかったなら、地元ゲリラと連合したジオン地上部隊にアフリカ全土を席捲され、星一号作戦の遅延を招くだろう。この場合、オデッサ作戦級の部隊が投入され、ゲリラ掃討の名目で地元住民を巻き込んだ全滅作戦が展開される可能性がある。

ノイエン・ビッター
作品スターストモリー

一年戦争中にアフリカ戦線
で活躍した公園軍の指揮官。
戦後は東アフリカの監山
を要塞化し、ジオン再興の
機会を窺っていた。
宇宙帰還を願うガトーの
ためHLVを提供し、自ら
が囂となってその打ち
上げを成功させた。

Mobile Suit GUNDAM
Character File 5

シロー・アマダ

CV▶ 楠山修之
階級▶ 少尉
登場▶
機動戦士ガンダム/
第08MS小队

連邦初の大規模化部隊・コジマ大隊第08MS小隊の隊長。サイド2出身。要塞強襲用MAアプサラスと死闘を繰り広げる。幾度の戦いの中で、アプサラスのテストパイロットであるアイナ・サハリンと相愛に。そのことでスパイ容疑をかけられることになる。終戦後は、アイナとともに軍を抜ける。

名ゼリフ

アイナ、大丈夫か?
こんな戦いはもうやめるんだ!

星一号作戦



トズルの守るソロモンへと大攻勢をかける

地上からジオン勢力を一掃した連邦軍はいよいよサイド3への侵攻を開始する。最初の作戦目標に選ばれたのは比較的地球に近いソロモンであった。

ここまででルナツーを失陥していると、非常に苦しい戦いになる。地上の全拠点からHLEVで宇宙戦力を打ち上げて、敵の戦力が弱い部分から地球上空を確保していく。ある程度、地球上空の制圧ができたら艦艇を打ち上げて、占領を確実なものにする。そこまでできたら、ルナツー奪還作戦を行ってから、ソロモンに向かわせるとよいだろう。すると、戦力を地球から打ち上げる面倒から解放される。ルナツーと地球上空にはある程度の戦力を配置してジオンの反抗を防ごう。

戦略ガイド

Strategy Guide

✦ ソーラ・システム開発

費用 3000

オテッサ占領が終了すると、ソーラ・システムの開発提案が出される。ソーラ・システムは太陽の光を収束し、その熱量をミラーで反射させてダメージを与える兵器。広範囲の敵にダメージを与えることができる。この兵器を開発しておく、ソロモン攻略戦を優位に運ぶことができる。



その破壊力は絶大だ



敵部隊の約半数が消滅

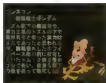
✦ コンスコン隊交戦報告

費用

ホワイトベース隊を第13独立部隊に任命すると、コンスコン強襲のイベントが発生する。ランパラル、黒い三連星をもってしても倒せなかった木馬に対し、コンスコンはドムの大編成をもって望む。しかし、結果はあえなく敗退。この戦闘によって、コンスコンは戦死する。



所要時間はわずか3分



名心が敗北を招いた

✦ ジャブロー強襲

ベルファスト解散命令を無視し、ホワイトベースを解散させなかった場合は、マッドアンクラー隊によるジャブロー強襲が発生する。ベルファストから追跡されていたため、ホワイトベースがジャブローに入ると同時に、ジオン軍も内部へと侵入してきてしまうのだ。

このジオン軍部隊は、補給線の有無に関係なく出現するので、油断しているといきなりゲームオーバーになってしまう。しっかりと防御を固めておきたい。

費用



ホワイトベースのジャブロー強襲とほぼ同時に、ジャブロー内部に敵影が確認されました……

ジャブローに守備用のユニットを10機以上は置いておきたい。



星一号作戦

星一号作戦は、ソロモン要塞の攻略作戦である。これまでにルナツーを失っている場合は、ルナツーの奪還から始めなければならない。ルナツー奪還の方がソロモン攻略よりも数段階難しく、奪還に成功したら、星一号作戦は半分以上、成功したといってもよい。ルナツーを奪還するためには、地上から宇宙戦力を打ち上げて、地球上空の支配権を取り戻す必要がある。このとき、戦艦を打ち上げてしまうと、修理不能になって撃破される可能性が高いので、HLVを大量に生産して、HLVで戦力の打ち上げを行うとよい。輸送が終了したHLVは、戦闘ユニットの拠点として、必要な量を残して即座に廃棄する。この繰り返しで、短期間に宇宙に大戦力を送り込むことができる。

ルナツーの奪還に成功したら、ルナツーで部隊を生産するようにする。ここまできたら、地上戦のときと同じ要領で、大戦力をソロモンに注ぎ込むことで、比較的楽に勝利できる。ソーラ・レイシステムを使うことができれば、戦いはさらに楽になる。

費用

5000



ジオンの脅威は、地上からみても、ジオンへの攻撃を開始するときに始まります。

レビル将軍が見守るなか、大艦隊が飛び立つ



将軍、第13独立戦隊に星一号作戦への参加を要請しますか？

ティアンム提督の発案によって、ソロモン攻略戦が動き出す

ホワイトベース隊の処遇は、ソロモン攻略の大きなカギだ



ビッグ・ザム来襲

ソロモン要塞にはドズルの乗るビッグ・ザムが配置されていて、まともに戦うと大きな被害を受けてしまう。最も簡単な対処法はホワイトベースが活動していること。スレッガーが戦死するが、自動的にビッグ・ザムを排除してくれる。ビッグ・ザムと正面から戦うことになった場合、戦術拠点に入らせないことを考えて戦闘を進めよう。ビッグ・ザムが存在している間は、重要拠点にいる敵部隊を攻撃しないようにしよう。ビッグ・ザムは戦闘消費が大きいので、補給なしで戦い続けていれば、すぐに物資が切れる。物資が切れて無抵抗になったところを包囲して攻撃すれば、簡単に撃破できる。それまでに受ける被害はやむを得ないものとして諦めよう。ドズルのビッグ・ザムがソーラ・レイの攻撃で破壊されることはないの、その意味での期待はしない方がいい。

費用



ビッグ・ザムは攻撃力が高い上にビームが効かない難敵だ



第13独立戦隊より報告します
ソロモンに降臨した
巨大MAの撃破に成功しました

ホワイトベース隊を星一号作戦に参加させていると、ドズルのビッグ・ザムは自動的に撃破される



しかし、残念なことには、この戦いでスレッガー・ロフが戦死する。なかなか優秀なパイロットだっただけに少々残念

この戦いで、スレッガー・ロフが戦死する。なかなか優秀なパイロットだっただけに少々残念



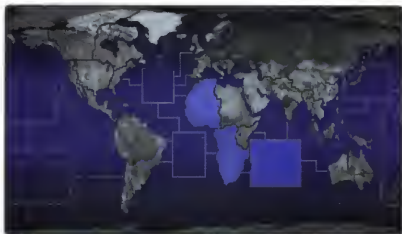
艦載機の情報によるとジオンの巨大MAにはソロモンの戦艦「スレッガー」が撃破されています

ドズルはイベントで撃破されると、以降は登場しない。連邦軍にとっては大きなプラスだ

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート

ブルーティスティニー3号機



12号機に比べ性能はアップ。
色が青くない

G-3ガンダム



新技術、マグネットコーティングが施されたガンダム

開発ユニット

目標ターン数 55ターン

1 サイド6攻略

2 サイド4攻略

3 アフリカ3攻略

4 アフリカ2攻略

5 ソロモン攻略

6

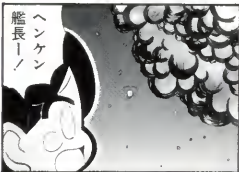
Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

節約する男

画...神楽つな



く...盾くらいの
役割は果たした
つもりだ...

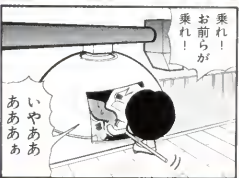


ヘンケン
艦長！



やっぱり
ボールじゃ
役に立たんねえ

だって資金
ないんだもー



乗れ！
お前らが
乗れ！

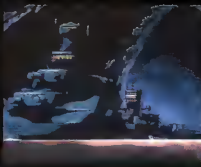
いやああ
ああああ

Another Story

if...

星一号作戦を
発動しなかったら

星一号作戦を発動しなかった場合の連邦軍の戦略として考えられるオプションに、艦隊を月軌道上に展開してジオンを月宙域に封鎖してしまうものがある。いわば兵器攻めであり、時間はかかるが確実な効果が期待できる。ソロモンからの増援に対しては、艦隊の留守を突いてソロモンを攻略する遊撃機動艦隊を用意する策も考えられる。この作戦の前線基地として、ルナツーを暗礁空域近くまで移動させることもありえる。



ピンソン計画で再建された宇宙艦隊は、月宙域を封鎖可能なほどの数がある。

Mobile Suit GUNDAM
Character File 6

セイラ・マス



CV▶ 丹上瑞
声優▶ 草倉
登場▶
機動戦士ガンダム

本名はアルティマ・ダイクン。シャアの妹である。サイド7が襲撃を受けた際にホワイトベースに避難し、乗組員となる。

戦いの中で、生き別れた兄であるシャアとの再会を果たす。ザビ家に対する復讐をやめさせようとするが結局叶わなかった。

終戦後は退役し、妻をくらす。

名ゼリフ

兄さんは鬼子です！
父さん本当の望みを歪めて受け止めて
もうやめて下さい！！

ア・バオア・クー攻略作戦



この戦いが連邦にとって最後になるのか

ソロモンを制した連邦軍は、ジオン公国の最終防衛線ア・バオア・クー要塞の攻略を決定する。ここで負けると後がないジオン公国は新型MSやNT専用MAなど、起死回生の新型兵器を多数投入してくる。ホワイトベース部隊を解散させていた場合、それらのゲリラ的な部隊に悩まされることになってしまう。

連邦軍で戦いを進める場合は、ユニット数で敵を上回ることが勝利への鉄則だ。質よりも量を優先するので、ユニット数200を維持することを考えよう。量産するモビルスーツはGMスナイパーカスタム程度で十分だ。それ以上の能力を持つモビルスーツは、余裕があるときに指揮官用に生産していればよい。

戦略ガイド

Strategy Guide

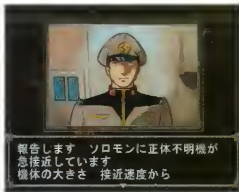


新型MA迎撃要請

ア・バオア・クー要塞が陥落すると、後がなくなってしまいうジオン公国軍は、ゲリラ的な部隊を多数、展開させてくる。これらの部隊は連絡線がつながっていないくても、所定の場所に出現するので、かなり対応が厄介だ。

ただし、ホワイトベース隊が継続して活動している場合は、すべての迎撃要請さえすれば、迎撃してくれる。これだけで、ゲリラ部隊に悩まされることなく、主作戦に集中できる。ホワイトベースを解散してしまっている場合は、出現位置にあらかじめ部隊を配置して、防御を固める以外に対処法はない。あらかじめ、ソロモン付近にある程度の戦力を残しておき、敵部隊の出現位置に急行できる配置をとっておくとよいだろう。ゲリラ部隊はNT専用MAを中心とするかなり強力な部隊だ。思いきって多めに戦力を配分しておかないと痛い目にあうこともある。

費用



星一号作戦直後のソロモンに敵機襲来の知らせか！



要請を出さないと、以降シャリアブルに悩まされることに



強敵のブラウ フロタか、史実通りのアムロに撃破される

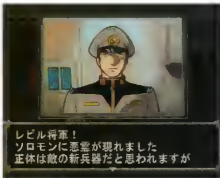


MC処理は実用化されていないと行わないことに注意



エルメス

ブラウ・ブロの撃破要請を申請した1ターン後にソロモンの悪雲撃破要請イベントが発生する。ここまでにガンダムをマグネットコーティング化しておかないと、エルメス撃破後に、ホワイトベース部隊は全滅してしまう。もし、マグネットコーティング化していても、できるならこれは撃破要請した方がいい。



レビル将軍！
ソロモンに悪雲が現れました
正体は敵の新兵器だと思われますが

戦艦を次々と撃沈する見えない敵の恐怖

費用



成功しました 交戦したパイロットの
証から推測すると 敵の正体は
ニュータイプ専用MAだと思われます

ガンダムをマグネットコーティング化しているとソロモンの悪雲・ララァを撃破することができる



この戦闘で ガンダムに貼した
マグネット・コーティングの
実用性が確認できました

実用化していないとホワイトベース、ガンダムともに大破し、キャラクターは自軍に加わることになる



ジオング出撃

費用

ア・バオア・クー要塞戦では、シャアがジオングに乗って登場する。ホワイトベースの活躍もジオングで終止符を打つことになる。



アムロとシャアの因縁にもひとまずの決着が



ア・バオア・クー攻略作戦

費用

5000

ア・バオア・クー要塞を占領すると、次はグラナダ攻略戦になる。今のうちにルナツーからグラナダへの補給ルートを作っておくとよい。



戦いはいいよいよ終局へと向かっていく



ソーラ・レイ発射

原作では物語に終止符を打つことになった、ソーラ・レイの発射イベントだ。ソーラ・レイが自軍に直撃してしまうと、戦力が著しく減少してしまう。そのため、ソーラ・レイを回避するのが急務となる。回避するには、ソロモン占領時点で敵行動察知を行えるレベルまで諜報能力を高めておくことが第一条件。その後、発生するデギンとの和平交渉に応じよう。これで被害を最小限に食い止めることができる。逆に、史実エンディングを迎えるためには、ソロモン占領時点で敵行動察知が行えない状態でなければならない。その後、発生するデギンとの和平交渉に応じればよい。この条件を満たせば、史実通りにソーラ・レイが発射され、レビルとデギンがいる艦隊もろとも焼きつくしてしまう。この時点でゲームオーバー。史実エンディングを迎えることになる。

費用

3000



レビルは、暴に沿わない父と連邦軍を一緒に葬ろうとする

ソーラ・レイの情報を入手できていれば、デギンは生き残る



レビル将軍 デギンは我が身ながら勇敢な男だ...
もはや敵には敵う気力はない

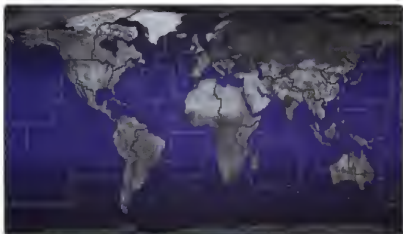
戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ガンダムNT-1



NT専用に開発された機体で通称「アレックス」

シムスナイパーII



シムシリーズの中でも上位機種。第2部でも重宝する

開発ユニット

目標ターン数

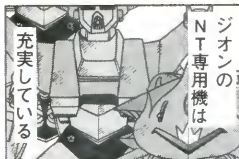
67ターン

- 1 宇宙-3攻略
- 2 サイド5攻略
- 3 宇宙-10攻略
- 4 サイド1攻略
- 5 宇宙-7攻略
- 6 ア・バオア・クー攻略

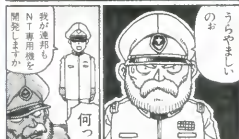
Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

NT専用機

画...藤井昌浩



充実している

ジオンの
NT専用機はうらやましい
のお我が連邦も
NT専用機を
開発しますか

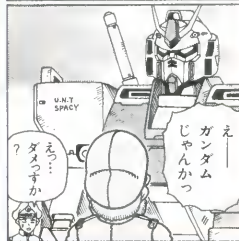
何っ

連邦の
NT専用機
なんて
良い
書きああ
どうなの
だろう
はやく
はしー

よし

開発を
承認する

はっ

えー
ガンダム
じゃなかっえっ...
ダメですか

Another Story

if...
ソロモンの悪夢を
退治できなかったら

「ソロモンの悪夢」ラファ・スンは、アムロとシャアの確執の原因となったニュータイプである。彼女の死がなかったら、シャアが死んでいた可能性が高い。その場合、一年戦争にさしたる変化は起きない(キシリアはシャアに殺されなくても乗艦が撃沈される)。ラファが生じた場合(=シャアの死)の影響は、戦後に大きく現れる。グリプス戦役の動向を変え、シャアの叛乱そのものが起こらないのだ。



史実でラファが生きていればシャアが死ねばネオジオンは発生しないだろう

Mobile Suit GUNDAM
Character File 7

カイ・シデン

CV▶ 古川登志夫

階級▶ 中尉

登場▶

機動戦士ガンダム

サイド3からサイド7に避難してきた。シオンの襲撃を受けた際、ホワイトベースの乗組員に、口が達者なだけのお調子者だったが、思いが寄せ合ったジオンのスパイ、ミハル・フラクエとの死別を経て成長。

一年戦争後はジャーナリストとなり、エウロに協力する。

名ゼリフ

「一年戦争は、人類の歴史の中で最も悲しい戦争だった」

「一年戦争は、人類の歴史の中で最も悲しい戦争だった」

「一年戦争は、人類の歴史の中で最も悲しい戦争だった」

サイド3攻略作戦



連邦軍はついにジオンの本拠地に肉迫する

史実エンディングで終了しなかった場合、原作では行われることがなかったサイド3攻略作戦が発動される。バフエクトジョングや、ケンプファーなど、史実では実戦にはほとんど投入されなかった兵器も登場してくる。厳しい戦いになるが、これを勝ちぬけば完全勝利のエンディングとなるので、気を引き締めて戦おう。

一戦術的に難しいのは、ア・バオア・クー方面から侵攻してきた部隊と、グラナダ方面から侵攻してきた部隊の速度調整。どちらかが突出すると、ジオンの強力な戦力によって各個撃破されてしまう可能性が高い。なるべく、2つの部隊が同時期に敵の本隊に接触するように、慎重に部隊の移動を行おう。

戦略ガイド

Strategy Guide



第2次ブリティッシュ作戦

ア・バオア・クー要塞が陥落すると、ジオン公国との和平交渉が行われる。ここで、停戦を承諾すると勝敗は判定に委ねられることになる。特別エリアの半分以上を確保していれば判定勝利になるので、第2部以降のことを考えるなら、ここで和平しておくのも手である。その際は、ジオン軍の友好度が大幅にアップする。

一方、停戦を拒否すると第2次ブリティッシュ作戦を受けることになる。この第2次ブリティッシュ作戦を防ぐ方法はなく、問答無用でジャブロー内の戦力が半減してしまう。唯一、有効な対策は事前にジャブローの戦力を他に移動させておくことだ。

ただし、このイベント終了後ならジオン公国に対し、完全勝利をすることが可能となる。

費用



追い詰められたギレン ザビは、予想せぬ行動に出た



ア・バオア・クーの勝利に、中断した
一瞬の勝をジオンが突く



常軌を逸したギレンの行動に、
ビルは怒りをあらわにする



このジオンの作戦で、ジャブロー
の部隊はほぼ半数に

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ジム改



一年戦争終戦後に開発されたジムの発展型

クレイファントム



一年戦争末期に就航したヘガサス級強襲型揚陸艦

開発ユニット

目標ターン数 80ターン

- 1 宇宙-8攻略
- 2 グラナダ攻略
- 3 宇宙-11攻略
- 4 宇宙-13攻略
- 5 宇宙-12攻略
- 6 サイド3攻略

Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

連邦の秘密兵器

画...藤井昌浩



Another Story

if...

レビルが
生きていたら

レビル將軍が一年戦争を生き延びても、戦後の地球圏に変化は起こらないと思われる。彼は宇宙移民者に好意的なうえ、彼自身もニュータイプであるため連邦上層部に疎まれ、名誉退役という形で軍を追われるだろう。その後も境界への影響を防ぐため、アムロのような軟禁生活を強いられることは否定できない。反連邦運動が高まる80年代中盤には、反連邦組織に利用されることを恐れられ、暗殺される可能性もあるだろう。



レビルは老練で連邦内の反主流であるため歴史に与える影響は少ないだろう

Mobile Suit GUNDAM
Character File B

アムロ・レイ

CV▶ 古谷徹
階級▶ 少尉
登場▶
機動戦士ガンダム

元は、サイド7に暮らしていた普通の少年。偶然ガンダムに乗り、V作戦の調査に来たザクを退けたことから、以後ホワイトベース隊の一員として戦争に参加する。彼もまた、戦いのなかでニュータイプとして覚醒していく。

戦後はニュータイプの存在が危険視されたため、隠居閑然の暮らしを余儀なくされる。

名ゼリフ

「戦いも、平和ともいえない...」
「わかりあえない人間...」とは、いつの間にか
支配することになる...

サウス・バニング



階級 ▶ 大尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
0083/スターダ
ストメモリー

アデル、ペイト、モンシアを従え、数々の戦場を転戦した歴戦の猛者。さすがに能力値はかなり高い。

カイ・シデン



階級 ▶ 軍曹

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ホワイトベース隊のクルーで、MS・ガンキャノンのパイロット。射撃・反応能力に優れている。

アムロ・レイ



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

高い戦闘能力を誇る連邦最強のパイロット。レベルアップ値も高く、ニュータイプへの覚醒も早い。

サマナ・フルリス



階級 ▶ 曹長

登場 ▶

機動戦士ガンダム外
伝(SS)

データ収集用の実験部隊に所属するパイロット。同僚のユウに憧れているが、彼自身の能力は平凡。

カレン・ジョシュワ



階級 ▶ 曹長

登場 ▶

機動戦士ガンダム/
第08MS小隊

東南アジア方面機械化混成大隊・第08MS小隊所属の女性パイロット。気が強いが能力も高い。

アルファ・A・ペイト



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
0083/スターダ
ストメモリー

バニング指揮下でアデル、モンシアとチームを組み、活躍したパイロット。能力はどれも平均値。

ジダン・ニッカード



階級 ▶ 大尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム/
第08MS小隊

元氣はいいが年寄りなので、MSにも戦艦にも乗れない。ここはミデアに乗せ、補給部隊に徹しよう。

グリーン・ワイアット



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
0083/スターダ
ストメモリー

連邦軍屈指の能力値の低い将軍。前線に出すと味方の指揮効果を下げるので、くれぐれも注意を。

ウッディ・マルデン



階級 ▶ 大尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

マッタルダの婚約者。魅力・指揮以外はいかんともしがたい能力。やはり原作通り、補給部隊専門か。

シロー・アマダ



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム/
第08MS小隊

第08MS小隊長。最初はそれほど能力値は高くないが、驚異的な成長により、使えるキャラに。

クリスチーナ・マッケンジー



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
0080/ポケット
の中の戦争

ガンダムNT-1のテストパイロット。初期能力値は低い、成長すれば強力なパイロットになる。

エイバー・シナプス



階級 ▶ 大佐

登場 ▶

機動戦士ガンダム
0083/スターダ
ストメモリー

ベカサス級強襲揚陸母艦、アルピオンの艦長。魅力・指揮・射撃能力と高く、頼りになる存在。

ジャマイカン・ダニング



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士Zガンダム

ティターンズの一員で、魅力のなさはやはりという感じ。威嚇や潜水艦での後方支援向き。

ゴッブ



階級 ▶ 大尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

全キャラクター中、最も使えないキャラ。階級は「大尉」と、周りに悪影響を振りまくだけの厄介者。

エルラン



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

かなりの高官ながら、その能力の低さは折り紙つき。原作では、オデッサで連邦を裏切るのだが…。

フィリップ・フェーズ



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム外伝(SS)

データ収集用の実験部隊に所属している。腕は同僚のユウには及ばないもののサマナには勝る。

ティアナム



階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ルウム戦役にも参加した歴戦の将軍。能力値は高く、コーウェンとともに指揮官の中心的存在。

ジャミトフ・ハイマン



階級 ▶ 大佐
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

後に、地球至上主義を掲げるティターンズを発足させる。悪印象が強いが能力はなかなかのもの。

ブライト・ノア



階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ホワイトベースの艦長。第13独立部隊の活躍も、彼の指揮能力の高さによるもの。頼りになる。

テリー・サンダースJr



階級 ▶ 軍曹
登場 ▶
機動戦士ガンダム/
第08MS小隊

彼の所属する部隊はことごとく全滅してしまうため、「死神」と呼ばれている。ただし、能力は高い。

ジョン・コーウェン



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム
0083/スターダストメモリー

将官クラスでは、かなり能力が高い。ティアナムとともに前線の指揮官として活躍が期待できる。

フラウ・ボウ



階級 ▶ 一般
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ホワイトベース隊のクルーだが、軍人ではなく一般人。そのため能力はあまり高くない。

バオロ・カシアス



階級 ▶ 中佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ホワイトベースの初代艦長。連邦の最新鋭戦艦を任せただけあって、能力はかなり高い。

スレグガー・ロウ



階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

数々の名セリフを残し、ソロモンでその命を散らせたパイロット。射撃を始め、全体的な能力は高い。

ブレックス・フォーラ



階級 ▶ 大佐
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

射撃の低さが少し気になるが、トータル的に見て優秀な指揮官。また、後にエウロを結成する。

バスク・オム



階級 ▶ 少佐
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

ティターンズの中核メンバー。数々の作戦に参加し、それなりに優秀だが、いかんせん性格が…。

セイラ・マス



階級 ▶ 軍曹
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ホワイトベース隊のクルーだが、実はシアアの妹。低い能力も、NTへの覚醒、成長力でカバー。

ベルナルド・モンシア



階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム
0083/スターダストメモリー

バニングの指揮のもとアテル、バイトとともに働く優秀なパイロット。3人の中で一番能力が高い。

ハヤト・コバヤシ



階級 ▶ 伍長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ホワイトベース隊のクルーでガンタンクのパイロット。能力的には、戦艦の艦長にも向いている。

チャップ・アデル



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム
0083/スターダストメモリー

バイト、モンシアとともに、バニング指揮下で戦ったパイロット。射撃の能力だけは定評がある。

レオン・リーフェイ



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム外伝 (DC)

ホワイトディンゴ隊は、隊長のレイヤーを補佐する。反応能力に優れたパイロット。

ヤザン・ゲブル



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士Zガンダム

冷酷無比で、戦いにのみ生き甲斐を感じる男。腕は一級品、オールタイプ最強戦士の呼び声も高い。

ヘンケン・ベッケナー



階級 ▶ 少佐

登場 ▶

機動戦士Zガンダム

後にエウゴに参加したラーディッシュの艦長。豪放な性格で、能力的にもバランスがとれて優秀。

レビル



階級 ▶ 大将

登場 ▶

機動戦士ガンダム

地球連邦軍最高司令官。全能力とも高くNTにも覚醒する。ただし、彼が敗れるとゲームオーバーに。

ユウ・カジマ



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム外伝 (SS)

射撃値を始め各能力の高さは、さすがアムロのデータに勝っただけの男。ただし、相変わらず無口。

マクシミリアン・バーガー



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム外伝 (DC)

オーストラリア方面軍ホワイトディンゴ隊に所属するパイロット。可も不可もないといった胸前。

ワッケイン



階級 ▶ 少佐

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ルナツーの司令官。決して無能ではないが、軍規に忠実であるがゆえ、融通のきかない性格。

ライラ・ミラ・ライラ



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士Zガンダム

男勝りの瀟灑パイロット。ガルバルディ隊の隊長でもあり、ジェリドに宇宙での実戦技術を教えた。

マスター・P・レイヤー



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム外伝 (DC)

ホワイトディンゴ隊の隊長。沈着冷静な性格の持ち主で、部下からの信頼も厚い。腕前は確か。

リード



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ゴッブ、エルラン、ワイアットの3人に次ぐ低い能力の持ち主。ただし、階級が低いだけマシンが、

マチルダ・アジャン



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

レビル將軍直々の命令でホワイトベース隊に補給物資を届ける。原作通りメディアに乗せておこう。

リュウ・ホセイ



階級 ▶ 曹長

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ホワイトベースのパイロット候補生。唯一、正規の訓練を受けており、周囲からの信望も厚い。

ミライ・ヤシマ



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ホワイトベースの操舵士。戦闘能力は意外と高く、NTにも覚醒する。後にブライトと結婚した。



ブラン・ブルターク



階級 ▶ 大尉
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

強化人間とそれを利用する人間たちを嫌悪する生粋の連邦軍人。どの能力も平均して高い。

ジェリド・メサ



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

ティターンズの一員。誇り高く、ライバルのカミーユに負けたくないという一心で、戦場へと赴く。

エマ・シーン



階級 ▶ 曹長
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

元ティターンズだが、後にエウゴへと転身した。カミーユのお姉さん的存在の快活な女性。

プロト・ゼロ (ゼロ・ムラサメ)



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム外伝 (SS)

ムラサメ研究所で開発された、最初の強化人間。ゲーム出身のキャラだが、能力は高い。

チャック・キース



階級 ▶ 曹長
登場 ▶
機動戦士ガンダム0083/スターダストメモリー

コウの親友だが、ちょっと頼りない。能力的にも見るべきところはないが、射撃能力だけは期待できる。

カクリコン・カクーラー



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

ティターンズの一員。同僚のジェリドとは仲が良く、ともに「裏切り者」のエマを目の敵にしている。

マウアー・ファラオ



階級 ▶ 曹長
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

ティターンズ、ガブスレイのパイロット。ジェリドを愛し、最後はその盾となり命を散らせた。

バブテマス・シロッコ



階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

次世代は女性によって創られると説き、自らを「天才」と呼ぶ木星爆りの男。当然、ニュータイプ。

カミーユ・ビダン



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

エウゴのZガンダムを駆るパイロット。アムロ、クワトロと並ぶ、高いニュータイプ能力の持ち主。

ロザミア・バダム



階級 ▶ 曹長
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

オーガスタ研究所出身の強化人間。偽の記憶が彼女自身を混乱させ、ついにはその身を滅ぼす。

ファ・ユイリィ



階級 ▶ 曹長
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

カミーユの幼なじみでエウゴのパイロット。一応、ニュータイプだが、能力的には考えもの。

クワトロ・バジーナ



階級 ▶ 大尉
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

エウゴの百式を駆るパイロット。ここでは偽名を使っているが、彼の正体はシャア・アズナブル。

フォウ・ムラサメ



階級 ▶ 軍曹
登場 ▶
機動戦士Zガンダム

ムラサメ研究所、4人目の強化人間。カミーユとはお互い敵同士だったが、後にいい仲になる。

コウ・ウラキ



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム0083/スターダストメモリー

ガンダムGP01、GP03のパイロット。能力はあまり高くはないが、成長すればかなり期待できる。

*アイコンはキャラクターの操縦適性を表したものである

ホワイトベース 戦艦

ミデア 輸送機

ガンダム MS

RX-77-0

ガンキャノン量産型

X3



資金 ▶ 550
資源 ▶ 1200
装備パーツ ▶
240ミリキャノン、
ビームライフル、H
ハルカン

生産性を最優先に設計、装備を見直したローコストモデル。同重装装型から発展する。

RMS-117

ガルバルディβ

X3



資金 ▶ 1950
資源 ▶ 2550
装備パーツ ▶
ヒームライフル、シ
ールドミサイル、ビ
ームサーベルx2

一年戦争後、ガルバルディαのデータを基に開発。ケルググにキャノンの機動性をプラスした機体。

RAG-79

アクアジム

X3



資金 ▶ 350
資源 ▶ 720
装備パーツ ▶
Mランチャーガン、
ギョライ、ビームピ
ック

ジムをベースに水中戦用に改良を加えた機体。ジムと比べ、耐久性などが若干アップしている。

RX-77-4

ガンキャノンII

X1



資金 ▶ 2400
資源 ▶ 4500
装備パーツ ▶
ヒームキャノン、ビ
ームライフル、Hバ
ルカン

機動力など全般的な性能アップをはかった発展型。ヒームキャノン1門、右肩に装備している。

RX-77-2

ガンキャノン
(キャノン砲)

X1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 3800
装備パーツ ▶
240ミリキャノン、
ヒームライフル、H
ハルカン、タックル

「V作戦」で開発された3タイプのMSの1つで中距離支援用。240ミリキャノンが強力。

NRX-044

アッシマー

X1



資金 ▶ 3000
資源 ▶ 6500
装備パーツ ▶
Lヒームライフル、ビ
ームサーベルx2

マグネットコーティング技術により開発が可能になった可変型MS。高い運動性を誇る。

RX-78-2

ガンダム
(ハイパーバズーカ)

X1



資金 ▶ 4900
資源 ▶ 6000
装備パーツ ▶
ハイパーバズーカ、
Hハルカン、ビーム
サーベルx2

RX-78-2の機体+ハイパーバズーカの組み合わせ。装備の重量増加による機動力の低下が難点。

RX-77-2

ガンキャノン
(スプレミサイルランチャー)

X1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 3800
装備パーツ ▶
Sミサイルランチャー、
ビームライフル、H
ハルカン、タックル

ミサイルランチャーはキャノン砲に比べて命中率が低い。地勢や状況に応じて使い分けよう。

アルビオン

X1



資金 ▶ 6000
資源 ▶ 12500
装備パーツ ▶
メガリウシホウ、フ
クホウ、レーザーホ
ウ、ミサイル

ベガサス級第7番艦。連邦軍の強襲揚陸艦中、最強の性能を誇る。連装メガ粒子砲の威力は絶大。

RX-78-2

ガンダム
(ビームライフル)

X1



資金 ▶ 4900
資源 ▶ 6000
装備パーツ ▶
ビームライフル、H
ハルカン、ビームサ
ーベルx2

運動、攻撃、耐久のバランスがとれたオールラウンダー。「連邦の白いヤツ」といえば、この機体。

RX-77-3

ガンキャノン重装型

X1



資金 ▶ 1800
資源 ▶ 4100
装備パーツ ▶
ビームキャノン、ビ
ームライフル、Hバ
ルカン

ガンキャノンの装甲、装備を全面的に強化。バリエーション中、唯一宇宙に出撃できない。

M型潜水艦

X1



資金 ▶ 2500
資源 ▶ 5200
装備パーツ ▶
ギョライ、タイチミ
サイル

潜水艦艦隊の母艦。MSや部隊を大量搭載、運搬することができ、対空防衛能力も高い。

RX-78GP03S

ガンダム試作3号機
ステイメン

X1



資金▶ 3850
資源▶ 3450
装備パーツ▶
ビームライフル、Fバ
ズーカ、ビームサー
ベル×2

宇宙専用MS。耐久力はいささか心許ないが、GP01-Fbに次ぐ高い移動力を活かそう。

RX-78NT1-FA

ガンダムNT1-FA

X1



資金▶ 7600
資源▶ 10500
装備パーツ▶
ビームライフル、ビ
ームサーベル、Hバ
ルカン

アレックスのチョバムアーマー着装仕様。耐久力とひきかえに運動性が極端に低下する点がづらい。

RX-78XX

ガンダム・ビクシー

X1



資金▶ 2700
資源▶ 3000
装備パーツ▶
マシンガン、ビーム
ダガー×2、Hバルカ
ン

戦闘域を地上に限定することでRX-78を軽量化した白兵戦仕様。RX-78をしごく機動力が魅力。

RX-78GP03D

ガンダム試作3号機
デンドロビウム

X1



資金▶ 14500
資源▶ 16500
装備パーツ▶
メガビームホウ、Fバ
ズーカ、ミサイルポッ
ド、ビームサーベル

全長百メートルを超える巨大な姿はMSというよりMAに近く、メガビーム砲などを装備する。

RX-78GP01

ガンダム試作1号機
ゼフィランサス

X1



資金▶ 4900
資源▶ 5200
装備パーツ▶
ビームライフル、H
バルカン、ビームサ
ーベル×2

アナハイム・エレクトロニクスとの協力で開発された試作機。性能はビクシーやEz-8を上回る。

RX-79[G]Ez-8

ガンダムEz-8

X1



資金▶ 2000
資源▶ 3400
装備パーツ▶
ビームライフル、ビ
ームサーベル×2、
キジュウ

先行量産型ガンダムのボディを改良。耐久と運動、両性能をバランスよくアップさせている。

RX-78GP06

ガンダム試作4号機
ガーベラ

X1



資金▶ 5500
資源▶ 6000
装備パーツ▶
ロングビームライフ
ル、ビームサーベ
ル×2

GPシリーズ中、唯一ロングビームライフルを装備。開発後、デラーズ・フリードへ引き渡された。

RX-78GP01-Fb

ガンダム試作1号機
フルバーニアン

X1



資金▶ 5000
資源▶ 5200
装備パーツ▶
ビームライフル、H
バルカン、ビームサ
ーベル×2

GP01に宇宙空間高機動ユニットをプラス。背中の巨大なブース・ポッドが非常に印象的な機体。

ガンダムMAモード

X1



資金▶ 6400
資源▶ 7600
装備パーツ▶
ビームライフル、ミ
サイル

Gパーツ+Bパーツ。運動性と移動力が大幅にアップし、大気圏内、宇宙とをわず行動可能。

RX-75

ガンタンク

X1



資金▶ 1500
資源▶ 3250
装備パーツ▶
120ミリキャノン、
ポップミサイル

連邦軍の「V作戦」で開発された機体。ロングレンジ攻撃を得意とする。長距離支援型。

RX-78GP02A

ガンダム試作2号機
サイサリス

X1



資金▶ 9500
資源▶ 9000
装備パーツ▶
アトミックバズーカ、
Hバルカン、ビーム
サーベル×2

ガトーが奪取したMS。戦術核戦用のMSであり、アトミックバズーカを標準装備していた。

RX-78NT1

ガンダムNT1
"アレックス"

X1



資金▶ 5800
資源▶ 6500
装備パーツ▶
ビームライフル、90ミ
リガトリング、Hバルカ
ン、ビームサーベル

ニュータイプ専用設計のMS。標準装備の武器もRX-78のそれより強力なものと変更されている。

コロンプス

X1



資金 ▶ 350
資源 ▶ 1450
装備パーツ ▶
なし

補給艦。連邦軍の兵站を支えるメカの1つで、大量のMSを搬送できるが攻撃に対して脆い。

FF-XII-Fb

コアファイターII
(宇宙仕様)

X1



資金 ▶ 700
資源 ▶ 720
装備パーツ ▶
ビームガン

FF-XIIのGP01-Fb仕様。推進系がブーストポッドに換装された宇宙空間専用の機体。

RMV-1

ガンタンクII

X3



資金 ▶ 200
資源 ▶ 500
装備パーツ ▶
ロケットランチャー、
ライフルボウ、ミサイル
ランチャー

RX-75をベースとした量産型。拠点防御を主目的に開発された機体で、量産性に優れている。

コロンプス改

X1



資金 ▶ 500
資源 ▶ 2000
装備パーツ ▶
なし

装甲その他を変更することで耐久力などをアップ。残念ながらコロンプス同様、武装はない。

FF-78st

コアブースター

X1



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 1150
装備パーツ ▶
メガリュウシホウ、
30ミリハルカン、ミ
サイル

ブースターを装着することで、戦闘機としての性能をアップ。水中の敵へも攻撃が可能だ。

グレイファントム

X1



資金 ▶ 5000
資源 ▶ 10500
装備パーツ ▶
メガリュウシホウ、シ
ュホウ、ミサイル、キ
カンボウ

ベガサス級強襲揚陸艦。アルビオンの前に建造された艦で、火器装備などに違いが見られる。

FF-7

コアファイター

X1



資金 ▶ 350
資源 ▶ 450
装備パーツ ▶
30ミリハルカン、ミ
サイル

RXシリーズのコクピットとなる小型戦闘機。小型ながら垂直離着陸能力を持っている機体。

FF-X II

コアファイターII

X1



資金 ▶ 650
資源 ▶ 720
装備パーツ ▶
ビームガン

アナハイム・エレクトロニクスがGP01用に開発。翼の形状が大きく変わり、ビームガンを搭載する。



RGM-79

ジム

X3



資金 ▶ 290
資源 ▶ 630
装備パーツ ▶
ビームスプレーガ
ン、ビームサーベル、
Hハルカン

連邦軍の量産型MS。生産性重視のため耐久性、武器などがRX-78より低めに設計されている。

Gスカイ

X1



資金 ▶ 3200
資源 ▶ 3800
装備パーツ ▶
30ミリハルカン、ミ
サイル

Gパーツを利用したRX-78支援戦闘機。コアブースターよりも格段に、耐久力に優れている。

サラミス

X1



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 3400
装備パーツ ▶
シュボウ、ミサイル、
キカンボウ

連邦軍の巡洋艦。MSを搭載できない旧世代艦で、MSによる近接攻撃に対する防御が薄い。

RGM-79N

ジム・カスタム

X3



資金 ▶ 870
資源 ▶ 1250
装備パーツ ▶
ビームライフル、ビ
ームサーベル、Hハ
ルカン

シリーズで唯一、開発コードに「N」がつく。装甲はジムの2倍以上の耐久性を誇る。

Gファイター

X1



資金 ▶ 1500
資源 ▶ 1600
装備パーツ ▶
ビームボウ、ミサイ
ル

Gパーツを利用した戦闘機のバリエーションの1つ。Gパーツのみで構成されている。

サラミス
(後期生産型)

X1



資金 ▶ 1250
資源 ▶ 3400
装備パーツ ▶
シュボウ、ミサイル、
キカンボウ

MSが搭載可能な後期型の戦艦。耐久力など船体の基本的な性能は、サラミスとほとんど同じ。

RGC-80

ジム・キャノン

X3



資金 ▶ 310
資源 ▶ 720
装備パーツ ▶
240ミリキャノン、
ビームスプレーガ
ン、Hハルカン

ガンキャノンの設計技術に応用したタイプ。ジム系シリーズのなかで移動速度が一番遅い。

Gフル

X1



資金 ▶ 3200
資源 ▶ 3800
装備パーツ ▶
ビームキャノン

戦車タイプ。ガンタンクを上回る移動力を発揮し、地上から間接攻撃でMSを支援する。

サラミス改

X1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 5600
装備パーツ ▶
シュボウ、フクボウ、
ミサイルランチャー、
キカンボウ

破壊力を増した主砲を搭載するなど、火器を重点に改修。攻撃力はバリエーション中最も高い。

RGC-83

ジム・キャノンII

X3



資金 ▶ 760
資源 ▶ 1500
装備パーツ ▶
ビームキャノン、ビ
ームライフル、Hハ
ルカン、ビームサー
ベル

ビームキャノンを装備する、RGC-80の後継機種。機体性能も大幅にアップしている。

RX-78-3

G-3ガンダム

X1



資金 ▶ 5000
資源 ▶ 5850
装備パーツ ▶
ビームライフル、H
ハルカン、ビームサ
ーベルx2

マグネットコーティング技術の導入で機動力を改善した機体。武装仕様はRX-78-2と同じ。

Gアーマー

X1



資金 ▶ 6400
資源 ▶ 7600
装備パーツ ▶
ビームボウ、ミサイ
ル

RX-78+Gパーツの組み合わせの1つ。RX-78をスピーディーに運搬する目的で開発された。

セイバーフィッシュ

X5



資金 ▶ 60
資源 ▶ 150
装備パーツ ▶
バルカン、ミサイル

連邦軍の戦闘機。汎用性は高いが、MS開発前の旧世代機であることは否めない。

RGM-79SC

ジムスナイパーカスタム

X3



資金 ▶ 460
資源 ▶ 950
装備パーツ ▶
メケキョウライフル、
ヒームサーベル、
BSユニット

狙撃能力を主眼にジムをチューンナップ。ヒームサーベルの代わりに狙撃用ライフルを採用する。

RGM-79G

ジム・コマンド
(地上戦仕様)

X3



資金 ▶ 430
資源 ▶ 850
装備パーツ ▶
マシンガン、ヒーム
サーベル、Hバルカ
ン

ジム・コマンドの武器からヒームガンを外した、対地上およびコロニー内戦闘専用仕様。

RX-79[G]

先行量産型ガンダム
(マシンガン)

X3



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 1750
装備パーツ ▶
マシンガン、バル
カン、ヒームサーベル、
シールドコウゲキ

RX-78から宇宙空間用のパーツを取り外した陸戦用量産タイプ。ヒームライフルを装備していない。

RGM-79SP

ジムスナイパーII

X3



資金 ▶ 850
資源 ▶ 1350
装備パーツ ▶
メケキョウライフル
×2、ヒートサーベ
ル

RGM-79SCの発展型。さらに強力な狙撃ライフルを装備し、機体自体の性能も若干アップされた。

RGM-79GS

ジム・コマンド
(宇宙戦仕様)

X3



資金 ▶ 460
資源 ▶ 850
装備パーツ ▶
ヒームガン、ヒーム
サーベル、Hバルカ
ン

RGM-79の機体に宇宙戦用の武器を装備。宇宙戦専用だが、機体性能は、RGM-79Gと変わらない。

RX-79[G]

先行量産型ガンダム
(ロケットランチャー)

X3



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 1750
装備パーツ ▶
マシンガン、ロケッ
トランチャー、ヒーム
サーベル、Gバルカン

RX-79Gのバリエーションの1つ。武装仕様に大型のロケットランチャーが加えられた。

RGM-79L

ジムライトアーマー

X3



資金 ▶ 420
資源 ▶ 580
装備パーツ ▶
ヒームガン、ヒーム
サーベル×2

機体を軽量化し、盾を持たないスピード重視タイプ。機体の耐久力が極端に低いのが欠点。

RGM-79C

ジム改

X3



資金 ▶ 550
資源 ▶ 990
装備パーツ ▶
マシンガン、ヒーム
サーベル、Hバルカ
ン

RGM-79Gの改良型。設計全般をリファインした機体に90mmマシンガンなどを装備する。

RX-79[G]

先行量産型ガンダム
(ロングライフル)

X3



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 1750
装備パーツ ▶
ロングライフル、Gハ
ルカン、シールドコウ
ゲキ

RX-79Gの機体にロングライフルをチョイス。武装重量増加で、移動力は若干ダウンしている。

RAG-79-G1

水中型ガンダム

X1



資金 ▶ 1700
資源 ▶ 2800
装備パーツ ▶
ビームライフル、ハ
ーブガン、キョウライ、
ヒームビック

RAG-79を性能アップさせた改良型。両肩の魚雷ポッドが外され、ガンダムに近いシルエットを持つ。

RGM-79D

ジム寒冷地仕様

X3



資金 ▶ 350
資源 ▶ 670
装備パーツ ▶
マシンガン、ヒーム
サーベル、Hバルカ
ン

ジムをベースに寒冷地対策を施した機体。陸戦専用であり、宇宙空間へ出撃できない。

トリアーエス

X5



資金 ▶ 25
資源 ▶ 80
装備パーツ ▶
バルカン

大気圏内外どちらでも行動できる器用な機体だが、能力的にはドップにおよばない。

デッシュ

X3



資金 ▶ 80
資源 ▶ 165
装備パーツ ▶
キカンホウ

高速連絡機。武装は機関砲しかなく、哨戒、索敵などをメインとする後方支援メカの1つ。

RGM-79[G]

先行量産型ジム
(マシンガン)

X3



資金 ▶ 640
資源 ▶ 1100
装備パーツ ▶
3マシンガン、ドームサーベル

陸戦専用の量産型MS。RGM-79の量産開始前の機体で、RGM-79より耐久性などが高い。

ドン・エスカルゴ

X3



資金 ▶ 120
資源 ▶ 360
装備パーツ ▶
タイセンギョライ

連邦軍対潜水哨戒機。ジオン軍の潜水艦、水陸両用MSを上空から察知、攻撃することができる。

デブロック

X3



資金 ▶ 160
資源 ▶ 340
装備パーツ ▶
クダン

連邦軍大型爆撃機。機動性に欠けるため、戦闘機の護衛を受けないと敵の餌食になってしまう。

RGM-79[G]

先行量産型ジム
(ロケットランチャー)

X3



資金 ▶ 640
資源 ▶ 1100
装備パーツ ▶
3マシンガン、ロケットランチャー、ビームサーベル

RGM-79の武装変更タイプ。機体性能自体は変わらないが、移動力がダウンするので注意。

RB-79K

先行量産型ボール

X3



資金 ▶ 230
資源 ▶ 400
装備パーツ ▶
180ミリキャノン

量産型ボールのベースとなった兵器。作業用ボッドを改造した急造兵器で、実戦向きではない。

TINコッド

X5



資金 ▶ 40
資源 ▶ 120
装備パーツ ▶
バルカン、ミサイル

ミサイルとバルカンを装備しているが、MSを迎撃するだけの性能はない。防空メインの戦闘機だ。



ファンファン

X5



資金 ▶ 15
資源 ▶ 70
装備パーツ ▶
ミサイル

ツインローターを持つホバー攻撃機。地球上でしか使用できない上、攻撃力も最低クラス。

FA-78-1
バストライナー

X1



資金 ▶ 6700
資源 ▶ 9000
装備パーツ ▶
バストライナーホウ

MSで使用する強力なバストライナー砲を、戦場へ運ぶ目的で設計された移動式砲塔。

バーミンガム

X1



資金 ▶ 4200
資源 ▶ 11500
装備パーツ ▶
ミサイル、メガリウ
ンホウ、レーザーホウ、
ミサイルランチャー

メカ粒子砲、レーザー砲など強力な火器を装備する、連邦の旗艦的な存在。MSを搭載できない。

フライマンタ

X3



資金 ▶ 100
資源 ▶ 270
装備パーツ ▶
ミサイル、ミサイル

連邦軍の地上専用攻撃機。対地攻撃力に優れ、威力は低いながらも対空戦闘力も持っている。

ハブリク

X3



資金 ▶ 180
資源 ▶ 360
装備パーツ ▶
キカンホウ

ヒーム兵器を封じ込めることができる貴重な宇宙突撃艇。船体のもろさを機動力でカバーする。

RMS-106

ハイザック
(ビームライフル)

X3



資金 ▶ 680
資源 ▶ 1150
装備パーツ ▶
ビームライフル、ミ
サイルポッド、ヒート
ホーク×2

ハイザックの武装8タイプ。高い攻撃力を持っているが、その分、移動力は下がってしまう。

FA-78-1
フルアーマーガンダム

X1



資金 ▶ 6700
資源 ▶ 9000
装備パーツ ▶
フルビームキャノ
ン、240ミリキャノン、
Hハルカン、タックル

攻撃力と防御力を強化したガンダムの増加装甲装備型。だが、運動性と移動力は低下してしまっ

RGM-79
バワード・ジム

X3



資金 ▶ 1250
資源 ▶ 300
装備パーツ ▶
ビームサークル、H
ハルカン

機動性の強化を主眼に改修されたジムの上級機。柔軟性能以外ではジム系MS中、最も高い性能。

RMS-106

ハイザック
(マシンガン)

X3



資金 ▶ 680
資源 ▶ 1150
装備パーツ ▶
ザクマシンガンカ
イ、ミサイルポッド、ビ
ームサーベル×2

一年戦争後、ザクをベースに開発した新設計機。高い機動力と攻撃力を持っている。

RX-78GP-1
ブルーディスティニー
1号機

X1



資金 ▶ 2200
資源 ▶ 3200
装備パーツ ▶
マシンガン、ミサ
イル、Hハルカン、ビ
ームサーベル

EXAMシステムを内蔵したジムの頭部を持つ陸戦型ガンダム。機体の性能はかなり高い。

ビクトレ

X1



資金 ▶ 2500
資源 ▶ 0000
装備パーツ ▶
ミサイル、ミサイル、
ミサイル

司令基地機能を兼ね備えた大型陸戦艇。攻撃力や耐久力は、要塞並みである。

RMS-106CS

ハイザック・カスタム

X3



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 1500
装備パーツ ▶
ビームランチャー、
ビームサーベル×2

命中精度の高いビームランチャーで相手を攻撃する支援型MS。耐久力もかなりUPしている。

ホバートラック

X3



資金 ▶ 50
資源 ▶ 150
装備パーツ ▶
20ミリバルカン

索敵や情報収集でMS小隊をサポートするホバー装甲車。索敵範囲が大型艦艇並みに広い。

FA-78-2

ヘビーガンダム

X1



資金 ▶ 5600
資源 ▶ 7000
装備パーツ ▶
レームライフル、ビームキャノン、ビームサーベル×2

FA型の攻撃・防御力と通常型の機動力を持つ総合性能向上型。武装はすべてビーム兵器である。

RX-78BD-2

ブルーディスティニー 2号機

X1



資金 ▶ 2300
資源 ▶ 3500
装備パーツ ▶
マシンガン、Gミサイル、Hバルカン、ビームサーベル

EXAM搭載2号機。宇宙仕様の追加をメインに機体を改修。機体の基本性能が強化された。

ホホワイトベース

X1



資金 ▶ 4600
資源 ▶ 9900
装備パーツ ▶
メガリョウシホウ、シホウ、ミサイル

ベカサス級強襲揚陸艦の2番艦。第13独立部隊の中心として、一年戦争中活躍した戦艦。

RB-79

ボール

X3



資金 ▶ 140
資源 ▶ 280
装備パーツ ▶
20ミリキャノン

宇宙作業用重機を基に開発された攻撃ボット。1ターンで完成するため、大量配備に向いている。

RX-78BD-3

ブルーディスティニー 3号機

X1



資金 ▶ 2400
資源 ▶ 3500
装備パーツ ▶
マシンガン、レミサイル、Hバルカン、ビームサーベル

EXAMシステム搭載型ガンダムの最終型。他のBDシリーズと違って宇宙戦を得意としている。



RX-78-1

プロトタイプガンダム

X1



資金 ▶ 4800
資源 ▶ 5850
装備パーツ ▶
ビームライフル、Hバルカン、ビームサーベル×2

最初に3機作られたガンダム型MSの1号機。性能的には、2号機、3号機とあまり変わらない。

ベカサス

X1



資金 ▶ 4200
資源 ▶ 9000
装備パーツ ▶
メガリョウシホウ、シホウ、ミサイル

MSの運用を前提に開発された強襲揚陸艦。宇宙・地球の両方で使用可能ですべての地形に攻撃可。

HLV

X1



資金 ▶ 350
資源 ▶ 600
装備パーツ ▶
なし

どちらの軍でも使用できる大気圏突入用のカプセル。攻撃も移動もできないただのユニット。

ミデア改

X1



資金 ▶ 900
資源 ▶ 1800
装備パーツ ▶
キカンボウ

ミデアの総合性能強化型。ほとんどの性能が向上しているが、肝心の搭載能力は変わっていない。

マゼラン

X1



資金 ▶ 1350
資源 ▶ 4500
装備パーツ ▶
シュボウ、ミサイル、
キカンボウ

連邦宇宙軍の主力戦艦。初期は高い攻撃力と耐久力で活躍するがMSを搭載できないのがネック。

RX-110

ガブスレイ

X1



資金 ▶ 5000
資源 ▶ 8000
装備パーツ ▶
ティーターインライフ
し、メガヒームボウ、
ヒームサーヘル×2

バブテマス・シロッコ設計の可変MS。フェダーインライフやメガヒームボウなど武装が充実。

U型潜水艦

X1



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 2500
装備パーツ ▶
ギョライ、タイチミサイ
ル

連邦軍の万能潜水艦。ミデアよりも高い搭載能力を持ち、ユーコンとほぼ同等の性能である。

マゼラン
(後期生産型)

X1



資金 ▶ 1800
資源 ▶ 4500
装備パーツ ▶
シュボウ、ミサイル、
キカンボウ

MSの搭載能力を付加されたマゼラン級戦艦の改良型。これにより戦艦がかなり楽になった。

RX-178

ガンダムMK-II
(ハイパーバズーカ)

X1



資金 ▶ 6300
資源 ▶ 9500
装備パーツ ▶
ハイパーバズーカ、
バルカンポッド、ビー
ムサーベル×2

実体弾を発射するハイパーバズーカを装備したMK-II。ヒーム兵器装備型よりも移動力は低い。

RX-75

量産型ガンタンク

X3



資金 ▶ 350
資源 ▶ 720
装備パーツ ▶
20ミリキャノン、
ガンランチャー

生産性と砲戦能力が強化されたガンタンクの量産型。1部隊の機数が多い上に射程も長い。

マゼラン改

X1



資金 ▶ 2600
資源 ▶ 6800
装備パーツ ▶
シュボウ、レーザー
ボウ

艦単体での戦闘能力を強化されたマゼランの改修型。攻撃力は高いが、搭載能力を持たない。

RX-178

ガンダムMK-II
(ハイパーバズーカ)

X1



資金 ▶ 6300
資源 ▶ 9500
装備パーツ ▶
ハイパーバズーカ、
バルカンポッド、ビー
ムサーベル×2

ハイパーバズーカで武装したエーゴ用ガンダムMK-II。ティターンズ型との性能差はない。

61式戦車

X5



資金 ▶ 30
資源 ▶ 120
装備パーツ ▶
150ミリキャノン

150mm砲2門を装備する連邦軍の主力戦車。地上を移動するのでミデアなどでの輸送が必要

ミデア

X1



資金 ▶ 600
資源 ▶ 1350
装備パーツ ▶
キカンボウ

垂直離着陸式輸送機。連邦軍で初期に使える数少ない地上用搭載能力を持つユニットの1つ。

NRX-055

パウンド・ドッグ

X1



資金 ▶ 8500
資源 ▶ 13000
装備パーツ ▶
メカリュウシホウ、ビームライフル、ビームサーベル、クロー

強化人間安定用のサイコミュを搭載した可変MA。オーガスタ研究所で開発された機体。

Gディフェンサー

X1



資金 ▶ 2400
資源 ▶ 2250
装備パーツ ▶
グビームライフル、ミサイルポッド、Hハルカン

ガンダムMK-IIと合体して総合性能をアップする戦闘機。強力なロングビームライフルを持つ。

RX-178

ガンダムMK-II
(ビームライフル)

X1



資金 ▶ 6300
資源 ▶ 9500
装備パーツ ▶
ビームライフル、ハルカンポッド、ビームサーベル×2

「黒いガンダム」と呼ばれるティターンズのMK-II。ビームライフルを装備したタイプ。

MK-IIディフェンサー

X1



資金 ▶ 8700
資源 ▶ 11750
装備パーツ ▶
ロングビームライフル、ハルカンポッド、ビームサーベル

ガンダムMK-IIとGディフェンサーが合体して強化された機体。別名スーパーガンダム。

RGM-79Q

ジムクウェル

X3



資金 ▶ 870
資源 ▶ 1250
装備パーツ ▶
ビームライフル、ビームサーベル、Hハルカン

ジム・カスタムなどの試験機のデータを基に、それらと同程度の性能を持つ量産機として開発された。

RX-178

ガンダムMK-II
(ビームライフル)

X1



資金 ▶ 6300
資源 ▶ 9500
装備パーツ ▶
ビームライフル、ハルカンポッド、ビームサーベル×2

新技術を投入して作られたRX-78の再設計機。エウゴで開発されたMK-II。

PMX-000

メッサーラ

X1



資金 ▶ 7000
資源 ▶ 3500
装備パーツ ▶
メカリュウシホウ、メカライフルポッド、グレネードランチャー、ビームサーベル

シロクが木星圏で開発した可変MA。大星圏の大動に対処すべく開発された機体。

RGM-79R

ジムII
(連邦仕様)

X3



資金 ▶ 750
資源 ▶ 1400
装備パーツ ▶
ビームライフル、ビームサーベル×2、Hハルカン

ジムのマイナーチェンジ版。ジム・カスタムやジムクウェルに近い性能を持っている。

ORX-005

ギャブラン

X1



資金 ▶ 4000
資源 ▶ 6000
装備パーツ ▶
メカリュウシホウ、ビームサーベル

オーガスタ研究所が開発した強化人間用可変MA。機動力に優れた機体になっている。

RMS-099

リック・ディアス

X1



資金 ▶ 3000
資源 ▶ 5200
装備パーツ ▶
レライバズカ、ビームピストル、ハルカンフレックス、ビームサーベル

アナハイム社開発の史上初の第2世代MS。ガンダムムアを初めて装甲材として使用した機体。

MSA-003

ネモ

X3



資金 ▶ 1400
資源 ▶ 2200
装備パーツ ▶
ビームライフル、Hハルカン、ビームサーベル×2

第2世代MSの技術を導入されたジム系MS。量産機とはいえかなりの性能を持つ。

MRX-005

サイコガンダム

X1



資金 ▶ 0000
資源 ▶ 7000
装備パーツ ▶
メカリュウシホウ、メガビームホウ、カクトウ

ムラサメ研究所が強化人間用に開発した大型可変MA。サイコミュシステムが搭載されている。



地球連邦軍一年戦争報告書

99ターン以内にサイド3を制圧

99ターン以内にサイド3を攻略することができると完全勝利モードに入ることができる。このモードで第2部へと進んでも、序盤で起こるイベントなどに大きな違いは見られない。

完全勝利モードで登場させることができる第三勢力の数は、全部で4種類。判定勝利モードとは違い、ハマーン・カーン率いるアクシスを必ず出現させることができる。彼女を倒すことができれば、今度は自分で援うことができるようになるのだ。アクシスでプレイするためには、完全勝利モードで第2部に行くのが重要になってくる。



ガンダムを生産することができれば、99ターン以内も夢ではない。

100ターン以内に70%以上のエリアを制圧

100ターン目に行われる和平交渉の前までに全エリアの70%以上を自軍のエリアにすることができれば、判定勝利モードへと進むことになる。このモードの特徴は、第2部でとった行動により、出現する第三勢力が微妙に変化する。倒す順番によっても、登場国が変化してくるのだ。

登場させることができる第三勢力の数は、完全勝利の4よりも少なくて3。そのため、ティターンズのシロッコとハマーンのアクシスを同時に出現させることはできない。



第2部スタート時から10ターン目までにシロッコを倒すことができれば、

100ターン時に自軍の制圧エリアが70%以下

序盤のV作戦でターン数を浪費すると、この判定敗北モードになってしまうことが多い。調子によってガンダムばかりを生産しているとかといった間に資金がつかず、開発も止まりがちになりやすい。その結果、敵との技術レベルの開きが生じ、機体の性能差に悩まされることになる。

この判定敗北モードでは、敵勢力としてティターンズが最初から出現している。その後のイベントの流れはほぼ同じだが、いきなり2カ国を相手にしなければならないため、難易度は高い。



ジオンとティターンズのどちらかにターゲットを決めて攻撃しよう


史実エンディング&ゲームオーバー

南米のジャブローを落とされてしまうとゲームオーバーになってしまう。ジャブローは、宇宙とつながっているため、その上空をおさえない限り、守備兵を他のエリアに派遣することは自殺行為。また、おさえなくてもマッドアングラー隊によるジャブロー強襲など直接、ジャブローに攻撃を仕掛けてくることは多いので注意しよう。

ゲーム終盤で諜報レベルが低いと、ソーラ・レイによってレベルがやられてしまう。このイベントが発生してしまうと史実エンディングになってしまい、ゲームオーバーになる。



順調に進んでいてもソーラ・レイを察知できないとゲームオーバーに



*Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed
"Blood of Zeon"*

Chapter 4

PRINCIPALITY OF ZEON▶▶▶

Episode 1



ジオン公国



ジオン軍総帥／キレン・ザビ

ザビ家の長男として政治・軍事にと才能を振るう。自身も優性人類戦を出すほどの思想家。ジオン公国として、初の戦勝となった。ルウム戦役において將軍レベルを捕縛するなど圧倒的勝利を屡も取る。

本拠地／サイド3

総資金 30,000 総資源／

総収入 6,100 拠点収入 2,600 貿易収入 3,500

総生産 5,500 拠点生産 1,400 貿易生産 4,100

拠点数(宇宙)／25 拠点数(地上) 0 士官数／48

兵器数(宇宙)／100 兵器数(地上)／

コロニーにとり憑かれた男が、野望の果てに見るものは……



コロニー落としは一撃で地球環境すら狂わす

ジオン公国はジオン共和国の政治形態を一新してザビ家による独裁体制を敷いたコロニー国家である。共和国時の首相ジン・ズム・ダイクンはエレスム(地球を人類発祥の聖地とする思想)とサイド国家主義(コロニーの行政区分サイドを国家として扱う思想)を融合させたコントリズムを唱えて支持者を集め、ジオン共和国を成立させた。

しかし、ジオンが病に倒れ、婦らぬ人となる(ザビ家による暗殺説が有力)、ザビ家はジオン派を追放し、軍備や重工業力を増強、月資本との結びつきを強めた。その翌年、国名をジオン公国に変え、ザビ家当主ティギン・ソド・ザビが初代の公王となった。

ジオン公国はその後十年をかけて軍備を



MSはたった一度の戦いで戦場の王者になった

地球降下作戦を前に士官に勸を飛ばすザビ



整え、画期的新兵器モビルスーツ(以下MS)を開発。その間に国民には反連邦感情を植え付ける思想教育を施した。UC0079年、ジオン公国は連邦に対して独立戦争を開始した。連邦の30分の1の国力しかないジオンだったが、新兵器MSとNBC兵器を投入して連邦艦隊とサイド群を壊滅させ、地球にコロニーを落とし大ダメージを与えた。次の戦いでも、連邦艦隊とサイド5を壊滅させるなどにも、レビル將軍を捕虜とした。この勝利で連邦に降伏を迫ったジオンだったが、レビルを奪取され、戦争で消耗した国情を暴露されてしまう。その後、ジオンは連邦を叩くため、地球侵攻作戦を開始する。この時点がゲームでのジオン公国軍のスタートである。

初期設定

士官

優秀なキャラクターが多く、かなりの戦力となってくれるだろう。ただし、イベントの選択によって史実通りに死亡してしまうケースが多いため、後半になるに連れて厳しくなってくる。NTもイベントの選択ミス間違えなければ、着実に増えていくことになる。士官の内訳を見ると将官の少なさが気になる。近親以外の将官はコンスコンとノイエン・ヒッターのみ。デラースなど能力の高い大佐をできるだけ早く将官に上げてやる必要がある。

	大佐	中佐	少佐
将官	1	1	3
佐官	4	3	4
尉官	3	8	10
下士官	5		2
民間人			



兵器

兵器数は少ないがMS部隊が充実しているため戦力的には問題ない。ただし、兵器数自体は少ないため、分離すれば航空部隊としても使用できるマゼラアタックなどを使うとよい。また、初期資金が少ないのでMSの量産は難しい。初期配備されているサクを破壊されないように使っていくようにしよう。開始後に開発プランが提案されるドップとドタイはジオンの貴重な航空戦力となる。早めに開発を終了させて量産体制を整えよう。

MS部隊	54
車両部隊	0
航空部隊	0
艦隊部隊	1
艦船部隊	29



宇宙マップ

ルナツー周辺とP-ジャブロー以外の制圧は完了している。ルナツーはゲーム後半に行われる攻略作戦を実行しないと攻めることはできない。そのため実質に制圧が可能なエリアは3エリアだけ。制圧に成功したらルナツーと接しているエリアに守備隊を配置し、それ以外は地上へと送り込んでおこう。10機以上の部隊を置いていれば、攻め込まれることもないはずだ。後は攻略作戦を待つのみである。



地上マップ

ゲーム開始時にジオンの拠点はまったくない。まずは第一次降下作戦を発動しオデッサを制圧しよう。攻略作戦は降下作戦とともに行われることが多い。戦線がバラバラにならなく、そのため、部隊の移動にも時間がかかり、ターンの浪費を招くことになる。特別エリアを制圧したら、ルートの確保ができるようなエリアを第一目標に攻撃するとよい。



宇宙戦と地上戦

連邦軍

連邦軍は序盤こそ航空部隊が戦力の中心となるが、V作戦発動後から徐々にMSへと移行していくことになる。MSのなかでは、ガンダムを大量生産したいところだが、コストが高すぎるためほとんど余裕がないときついだらう。敵に集中攻撃されやすいため、意外と撃沈率も高かったりする。だが、攻撃性能は抜群に高いため、1機で突入して敵を倒していくパターンを取らず、何体かサポートできる状況をとるとよいだろう。

連邦軍の中核を任せるのは、やはりガンダムの廉価版であるジムが最適。局地戦仕様も多く、どんな状況でも対応できる能力を持っている。また、生産コストが安いので、局地戦仕様は使い捨て感覚で使ってもそれほど資金難になることもない。ただし、ガンダムに比べると攻撃力が低いので、物量作戦をとるとよい。ユニットの数を活かして、敵の補給線を止めつつ、攻撃していく。

フライマンタ

連邦軍の主力戦闘水陸機。長大な砲身と機動性を兼ね、機体重量も多い。オデッサ作戦においては中絶的な役割を果たし、連邦軍を勝利へと導いた。反面、空戦能力が低く砲撃戦の準備が必要不可欠であった。



ジム

連邦軍初の量産型モデル。ガンダムの量産機である本機はコアブロック機構の排他と武装の簡略化によってコストの低下に成功している。性能的にはやや一歩だが、高い生産性を生かした量産機は連邦軍勝利の原動力となった。



地上ユニット

陸戦はガンダムとソムを中心に構成していく。機動力を確保したいときにはミデアやヘガサスを使っていくことになる。航空戦力はフライマンタがおすすだ。爆撃能力の割にコストが安い。ただし物資が不足しやすいので補給だけは忘れずに行おう。

宇宙ユニット

ボールとジムを大量に生産するとよい。この両機は能力のことを考えるなら大したことはないが、包囲して攻撃すれば問題ない。また、数さえ揃っていれば、あまり攻められることもないので一石二鳥だ。中盤以降はジムの強化型を主力にしていく。

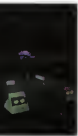
ジオン軍

序盤の連邦軍にはMSがないため、ザクを中心としたMS部隊を編成しよう。主力となるザクは、派生系や専用機があり、どんな状況にも対応できる。敵にMSがないこともあり、グフはそれほど必要はない。連邦の物量戦にも耐え得るため、ザクを大量に生産して地上エリアを早めに制圧していく。連邦軍の主力がMSへと移ってきたら、ドムやイフリートを開発・生産し、主力部隊のデコ入れをしよう。

コンスタントに技術開発に資金を投入していれば、連邦よりも開発スピードは早いはず。あとはいかにして資金をためるかがポイントだ。新型MSが開発されるたびに、大量生産し前線へ投入していたのでは資金的に厳しくなる。新型MSの方が攻め的には簡単なのだが、その意味でも序盤はザクだけで戦い、敵にガンダムやジムが登場してからドムやイフリートを生産しよう。グフをとすことで資金的にも楽になる。

マゼラアタック

MSの補助兵器として開発された砲撃戦車。砲撃部を分離し、小型機として運用することが可能である。また、MSとのパーツ共用が容易で【ザクタンク】や【マゼラアタック】といった兵器が新機で制作された。



リック・ドム

ドムを宇宙戦用として改造した機体。スラスターを機体ジェットからロケットに換装することで空軍機戦を短期間のうちに実現した。宇宙用主力MSの開発が遅延した公団軍が急造開発した機体だが、優秀な性能を有している。



地上ユニット

ザクと組み合わせたいユニットはマゼラアタックだ。このユニットはトップとベースに分離することができ、トップは上空にいる敵にダメージを与えられ、索敵することもできるようになる。ベースはZOCを作るユニットとして使おう。

宇宙ユニット

リック・ドムを開発・生産できるようになるまでは、ザクIICでしのごう。地上と違い、序盤にルナツー以外のエリアをすべて落とすし、それほど戦いは起こらない。ルナツーと制圧していないエリアの上空にだけ部隊を駐留しておこう。

OPERATION 1

オデッサ攻略作戦



ジオンはオデッサに向けて軍を送る

レビル將軍の帰還によりジオン公国の目論見は大きく外れ、連邦軍は徐々に統制を取り戻しつつあった。しかし、ギレンは断固連邦軍粉砕を唱え、かねてより計画していた地球侵攻作戦を実行に移す。最初の降下目標は、東ヨーロッパスビ海沿岸の鉱山地帯「オデッサ」。ルウム戦役によって艦艇の多くを失った連邦に制宙権はすでになく、降下準備は滞りなく行われた。

オデッサは、資源の少ないジオンにとって喉から手が出るほど欲しい生産拠点であり、地球制圧のためには早急な制圧が不可欠である。この作戦の成否にジオンの命運がすべて委ねられているといってもよい。

戦略ガイド

Strategy Guide



第一次降下作戦発動

費用 5000

開始直後の連邦軍戦力は脆弱なので、ザクIだけの部隊編成でも十分にオデッサ制圧は可能。ザクIIは北米大陸攻略用に温存しておくのがよいだろう。また、降下作戦に部隊を割きすぎると宇宙での作戦行動が不可能になる。防御の薄い部分を突破されると取り返しがつかなくなってしまう。



ドスルが作戦を担当する



降下目標はオデッサ



第一次降下作戦提案

費用

スタート直後に、ドスルから降下作戦の準備が整ったとの連絡が入る。地球侵攻の足がかりとなる作戦のため失敗は絶対に許されない。

作戦の発動を焦らず、ソロモンやア・バオア・クーに駐留する部隊も動員。オデッサ上空に集結したら再編成を行い、降下を開始しよう。



降下の準備が完了



ソロモンの部隊も到着

Play Back 原作紹介

第一次降下作戦

ルウム戦役で連邦を降伏に追い込めなかったジオンは南極条約締結の一週間後、地球侵攻作戦を開始した。第一次降下作戦の標的となったのは東ヨーロッパの鉱物資源地帯。以後オデッサ作戦での敗北まで、ジオンの鉱物資源の多くはここから供給された。



ジオンは戦略物資確保のためオデッサ周辺に展開した

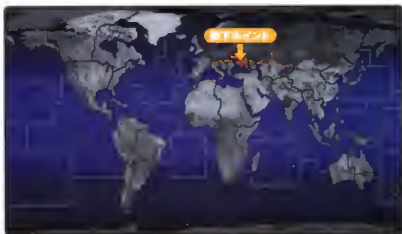


降下作戦でもMSが投入され、ジオンを勝利に導いた

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート

ドタイ



速記艦からの対地攻撃で
61式戦車を苦しめよう

サクⅡF



序盤の主力MS。この時期の
連邦には全く敵なし

開発ユニット

目標ターン数

5ターン

1 オデッサ攻略

2 P-ジャブロー攻略

3

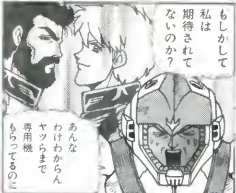
4

5

6

でも、がんばる

画...藤井昌浩



Another Story

if... もし、第一次降下作戦を行わなかったら

第一次降下作戦は地球侵攻作戦の楔釘をなす作戦だけに、これを行わないことは地球上での戦況を諦めることになる。しかし、連邦を降伏させるためには残存兵力のほとんどを占める地上戦力と地上基地を叩かなくてはならない。この必要から再度コロニー落としなどの質量兵器攻撃を開始する可能性がある。この場合、南極条約を破棄することになるが、謀略により連邦に責任を転嫁し、コロニー落としを正当化できるだろう。



Mobile Suit Gundam Character File 4

シュタイナー・ハーディ



CV ▶ 秋本幸介

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム0080/バケツの中の水

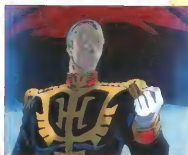
特殊工作部隊「ウイングス隊」隊長。諜報活動や破壊工作といった分野で功績を挙げる。過去に反逆罪に問われたいきさつがあり、軍の上層部からは疎まれていた。

ルビコン計画の際、直属の上官であるキリング中佐から捨て駒同然に使われる。NT-1の独断で失敗し、サイド6にて連邦兵の銃弾に倒れる。

名ゼリフ

それは「家畜」で済まされたい。それがサイド6での生活だ。

北米大陸攻略作戦



降下作戦に成功しギレンの演説にも熱が入る

オデッサ制圧に成功すると第二次降下作戦の発動が可能になる。目標は北米大陸のニューヤークとカリフォルニア。連邦の態勢が整わないうちに、勢力を広げられるだけ広げておきたい。

優先して攻略すべきなのはカリフォルニア。太平洋攻略の根幹を担うべき拠点であるため、早急に制圧し、潜水艦の開発を急がたい。

同時にオデッサでは、戦車や航空機などの安価な兵器を大量に生産して防衛に当たらせよう。降下作戦に使用した部隊は補充を行い、そのままアラビア方面の攻略に向かわせる。宇宙ではルナツー周辺のエリアをすべて制圧し、防衛を固めよう。

戦略ガイド

Strategy Guide

第二次降下作戦発動

費用 5000

ザクIIを主力とした降下部隊を突入させる。制圧作戦はできるだけ速やかに行い、重要拠点攻略の準備を整えよう。余裕があれば足の速い兵器をニューヤークとカリフォルニアに進入させて、連邦軍の生産を止めてしまうのも手だろう。宇宙ではルナツー方面に向ける部隊の編成を終えたい。



ニューヤークとカリフォルニア



降下作戦が始まった

第二次降下作戦提案

費用

オデッサを制圧すると次の降下目標である北米大陸への降下作戦が提案される。宇宙での部隊編成はすでに完了しているはずなので、すぐに作戦の実行に移ろう。もし、戦力に不安があるのなら航空機の投入を考えてみよう。ここでモタモタしていると地上の守備部隊が増員されてしまう。



今度の目標は北米



両ルートで侵攻可能

Play Back 原作紹介

カリフォルニア攻略戦

第二次降下作戦で最重要目標となったのが北米の総合軍事施設カリフォルニアベースだった。コロニー落としで被害を出した北米の連邦軍は、ジョン降下部隊の前に壊滅。カリフォルニア基地を占領したジオンは、ここで多くの地上用MSを開発していった。



北米軍はコロニー落としの際、ミラーの直撃を受けた



ズゴックなどの水陸両用MSは、多くがここで開発された



カリフォルニア攻略

費用

こちら側を優先して攻略しよう。時間が経つと潜水艦が配備されてしまい面倒ことになる。この時期はまだドダイ以外の兵器では水中に対して攻撃できない。宇宙で生産して移動、突入してさらに移動という作業は、思った以上に時間がかかる。早めに動いて損はない。攻略作戦が終了すると潜水艦イベントが発生。



ここでも陸戦中心



「カリフォルニアベース」の潜水艦部隊の配備が開始される。ここに潜水艦が配備される。



ユーコン開発

費用

カリフォルニアを制圧すると連邦軍の海軍基地を無傷で接収、潜水艦の開発が可能になる。後々のイベントにも深く関わるので早めに開発をしよう。



ユーコンは搭載能力を持つ潜水艦だ



ルート選択

費用

北米には重要拠点が2ヶ所あるが、優先すべきなのはカリフォルニア。潜水艦の開発技術の入手と、それに伴うイベントが起きる。



どちらから先に攻略しても構わない



ニューヨーク攻略

費用

主力はカリフォルニアに向かわせたいので、こちらには必然的に兵力が少なくなってしまう。それを補うために、優秀なMS/パイロットはこちら側に優先的に配置したい。

ニューヨークは資金収入が非常に多く、絶対に失いたくないエリアだ。制圧したらすぐに防衛用のマゼラタックを大量に生産しよう。



ニューヨークへ侵攻



アメリカから攻めれば海軍の必要もない



潜水艦部隊設立

ユーコンの開発が終了するとキシリアから1つの提案が出される。内容は、カリフォルニアベースを拠点とした潜水艦部隊の設立。この提案を受け入れないと、後の重要イベントの一部が発生しないばかりかハワイの攻略も先延しになってしまう。よいことは何もないので必ず許可しよう。

ゲーム中では特に意識しないと思われるが、戦争において潜水艦の果たす役割はかなり大きい。しかし、ジオンは元来宇宙軍しか持たないため、海軍の存在そのものを軽視しており、当初はカリフォルニアベースも宇宙艦艇の建造施設に当てられる予定だったという。そんな中キシリアだけは、地球攻略の要ともいえる海洋戦力を手に入れることは急務であり、海洋制圧なくしてはこの戦争に勝つことは不可能だと考えていた。実際、設立された潜水艦部隊は偵察や通商妨害、破壊活動といった分野で大きな勲功を挙げることになる。そのことを過去の戦史より学び取っていた彼女は、この計画を強硬に押し進めていくことになるのである。

費用



潜水艦部隊を設立するためキシリア自らの効果を解説

旧時代 広大な地球を支配するためには海洋制圧こそが重要な手段であることが旧時代の戦史によって証明されています

NOを選べばキシリアの配置が上がる



旧時代の戦史によって証明されています。ぜひ、潜水艦部隊の設立を許可していただきたい

太平洋の中心に位置する「ハワイ諸島」ならば、その役割を十分に果たすことができます

潜水艦部隊の初級隊はハワイ攻略作戦に決定する

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート

ザクⅡJ



宇宙、地上戦の両方で活躍するザクⅡJ+ドバイで決まり

マセラアタック



マセラアタックによる遠隔攻撃はまさに脅威!!

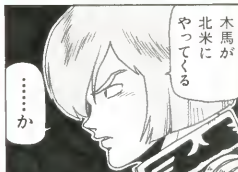
開発ユニット

目標ターン数 10ターン

- 1 アメリカ攻略
- 2 カリフォルニア攻略
- 3 ニューヨーク攻略
- 4 アラビア攻略
- 5 ヨーロッパ1攻略
- 6 ウチュウ-2攻略

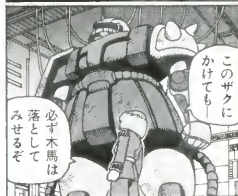
ガルマ出撃

画...野井品浩



木馬が
北米に
やってくる

……
か



このザクに
かけても

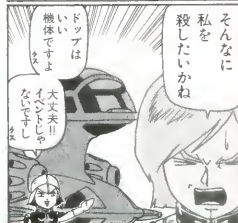
必ず木馬は
落として
みせるぞ



ガルマ様
木馬が
侵入して
きました

出撃準備
お願いします

……



そんなに
私を
殺したいかね

ドップは
いい
機体ですよ

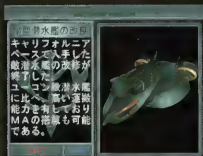
大丈夫!!
イベントしや
ないです!!

Another Story

iF...

もし、潜水艦隊を
創らなかったら

一年戦争時のジオン潜水艦はその秘匿性と戦略ミサイルの代わりに搭載した水陸両用MSで、連邦海軍に対して圧倒的優勢を誇っていた。ジオンが潜水艦隊を創設しなかった場合、洋上艦すら持たなかったジオン公国軍は一週間戦争後に残っていた連邦海軍に制海権を握られ海洋作戦の実行は不可能になる。水中用MSも潜水艦を母艦として運用されるため拠点防衛用にしか使えなくなりジオンの海洋戦力は著しく低下するだろう。



ジオン海軍最大の潜水母艦、連邦のM級潜水艦を改造して作られた

Mobile Suit GUNDAM
Character File 10

ガルマ・ザビ



CV▶ 森功至
階級▶ 大佐
要場▶
機動戦士ガンダム

シャアに「幼や」と評されたザビ家の末弟。地球方面軍司令だが、実際は北米方面軍の指揮権しか与えられていない。国民からの人気は絶大で、カリスマ性だけならギレンをも凌ぐ。

ホワイトベースが降下してきた際、地上軍を率いて迎撃に向かうが、シャアの偽情報におどらされ死亡する

名ゼリフ

私を 殺したいのかね
大丈夫!! イベントじゃないです!!

アフリカ攻略作戦



降下作戦も終了しガルマの顔にも余裕が見える

北米の重要拠点を2つとも制圧するとキリマンジャロへの侵攻が可能になる。ここをおさえれば、地上の約半分はジオンの勢力下に置かれることになる。

戦略としては、アラビア方面の部隊にオデッサから補給部隊を送り、キリマンジャロの攻略に向かうのがよいだろう。ヨーロッパとカナダ、メキシコの制圧も同時に行おう。

キリマンジャロの制圧が完了すると「地球侵攻初期目的達成」を祝うムービーが流れる。

そしてこのころ連邦の「V作戦」が開始される。しばらくはシャアが偵察任務のため使用不能になる。前線での戦いが多少厳しくなる。

戦略ガイド

Strategy Guide



地球侵攻初期目的達成

費用

すべての降下作戦が終了し、重要拠点の制圧が完了すると初期目的を達成したことになる。ヨーロッパ、北米、アフリカの大部分の制圧に成功したことにより、地球上のミリタリーバランスは大きくジオンに傾いたといえる。収入も増え、地上での兵器の量産が可能になる。



地上での生産力が大幅に向上



降下させる必要はない



第三次降下作戦発動

費用

5000

北米制圧が完了すると第二次降下作戦が実行可能になる。

ただ、何も降下にこだわる必要はなく、地上からの攻略の方が効率的だろう。オデッサからアラビア、アフリカへと順次攻略していけば、それほど時間はかからない。補給部隊は生産が早いマゼラアタックと航空機でまかなおう。



3回目の降下作戦を実行



V作戦を素早く察知



ドズルの提案

費用

V作戦の情報を入手するとドズルからの通信がある。彼は、シャアをサイド7に派遣して調査すべきと頑強に主張する。NOを選択することは不可能。



V作戦の調査にシャアを派遣することになる



V作戦察知

費用

キリマンジャロを制圧して地球侵攻の初期目的を達成すると、連邦のMS開発計画である「V作戦」に関する情報が入ってくる。



「V作戦」に関する情報が入る



サイド7遭遇戦

連邦の「V作戦」の調査のため、サイド7に向かったシャアから報告が届く。調査中に、不完全ながらも起動した連邦の新型MSと交戦し、ザク2機を失ったというのだ。コロニー内で行われた史上初のMS同士の戦闘は、連邦側に軍配が上がったわけである。

この事態を重く見たドズルは、調査の続行が必要だとして補給部隊の派遣を要請してくる。

この要請を受けカデムの補給部隊を送ると、これ以降両軍に多数の戦死者を出すことになる「木馬」関連のイベントへ派生していく。

もし補給部隊を送らなければ、調査任務に就いていた4人が通常任務に戻る。しかし、シャアだけは1人で調査を続行する。そして、木馬に捨て身の攻撃を仕掛けて後しばらくの間行方不明になってしまう。

費用



ドズルはシャアに対し機材がわりに部下を送る



シャア、ドレン、デニム、ジーン、スレンダーの5人はサイド7への調査へと赴く



そこで見たものは連邦軍の新型MSの秘密実験であった



サイド7内で連邦のMSと交戦になり連邦のたった1機のMSのためにザク2機を失いました



ガデム戦死

費用

補給を行うとデニム、ジーン、スレンダー、ガデムの4人が相次いで戦死する。大事の前の小事と思っただけで静観しているとガルマまで逝ってしまうことに。



シャアに補給を送るがガデムが戦死してしまう



復活のシャア

費用

行方不明になったシャアが、月面のグラナダ基地で発見される。酸素欠乏による後遺症もなく、すぐにでも戦線への復帰が可能。



シャアはクラナダで発見される

Play Back 原作紹介

地球侵攻作戦目的達成

三度に渡る降下作戦を展開したジオン軍は地上の3分の2を占拠した。だが、ここに至ってジオン公国軍は補給線の確保が困難となり、これ以上の侵攻が不可能な状態に陥る。だが、連邦軍も戦力の回復を優先したため、半年以上両軍は大規模な軍事行動を行えなかった。



地球侵攻の立役者ザク。だが性能限界も露呈し始めた



地球攻撃軍司令官ガルマ・ザビ大佐。北米での映像だ

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ファットアングル



「1」には数少ない輸送機。絶対に欲しいところ

サクIIJ追加装備C



「2」は「3」で、より遠距離攻撃はかなり効果的

開発ユニット

目標ターン数 15ターン

- 1 アフリカ-1 攻略
- 2 キリマンジャロ攻略
- 3 メキシコ攻略
- 4 カナダ-1 攻略
- 5 ヨーロッパ-3 攻略
- 6 ウチュウ-1 攻略

クリマンジャロ

画...坂本つくね



地球侵攻作戦の
初期目的が
達成となる！

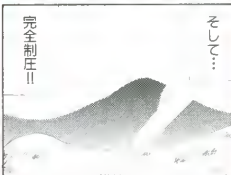
クリマンジャロを
占領すれば



ギレン様
本気ですね…

みなもの者
行け—っ

クリマンジャロ
占拠のためならば
金は惜しまん!!



完全制圧!!

そして…



それが
目的か—っ!!

クリマンジャロ産の
コーヒーは
うまいだね♡

Another Story

if...

V作戦を 察知しなかったら

V作戦を察知したジオン軍はホワイトベースに執拗な攻撃をかけ、その度に有用な人材と機材を失う結果になった。V作戦を察知していなければ、人的被害は遥かに少なかったと思われるが、それによってジムの量産や連邦軍の態勢が変わるわけではないため、一年戦争における連邦軍の勝利は、やはり揺るがないだろう。しかし、ガルマが生存していればザビ家内部の確執はどちらの方向に向かったかは推測しづらい。



V作戦の代名詞ガンダム。幾多のハイ
ウットな機が、消えていった。

Mobile Suit GUNDAM Character File 11



ギレン・ザビ

CV▶ 銀河万丈
階級▶ 大将
登場▶
機動戦士ガンダム

本作品の主人公。デギン公の隠居と共にジオンの実権を掌握する。スペースノイドの自治権獲得を掲げ、地球連邦軍に対し独立戦争を仕掛ける。

父であるデギンを諍殺したことによりキシリアの恨みを買い、ア・バオア・クーでの作戦中、キシリアの凶弾に倒れる。

名ゼリフ

「通称は名ゼリフ」
「名ゼリフは名ゼリフで名ゼリフ」
「名ゼリフを名ゼリフで名ゼリフ」

北京攻略作戦



ガルマの生死はシャアの補給次第だ

アフリカ大陸の制圧をもって地球進攻作戦の初期目的は達成され、地上での兵器の量産体制も整ってきているはず。これからは軌道上からの降下という危険を犯すことなく重要拠点への侵攻が可能である。

そろそろ前線への補給線が伸びきっている頃だろうと思われる。敵に面していない拠点の部隊はすべて前線に送ろう。パイロットの疲労もピークに達しているのので少し休ませておきたい。

大きなイベントとしてはガルマの国籍が発生する。これから先は原作通りに進めると貴重な人材を次々失うことになるが、あえて茨の道を進んでみるのも面白いかも……

戦略ガイド

Strategy Guide



マドラス攻略作戦

費用 5000

北京の攻略が終了したら防衛用の部隊を生産し、主力部隊はインドに向かう。疲労がたまっているパイロットがいれば、忘れずに解任しておく。

インド、マドラスは比較的平坦な土地なので、少々旧式の兵器でも攻略が可能。後方であまっているザクIICなども参加させよう。



マドラスに向けて



侵攻を開始する



北京攻略作戦

費用 5000

ロシア方面からの攻略は避けよう。大陸北部は雪原などの特殊な地形が多く、局地戦仕様の兵器がないと移動に時間をとられるので、ターン数がかかりすぎてしまう。

カザフスタンを経由し、中国、北京というルートでの攻略が最善。その際、インドにも偵察部隊を送っておこう。



次の攻撃目標は北京



序盤の最難関エリアだ



木馬、北米へ

サイド7遭遇戦報告に続き、木馬に関する報告が入る。木馬は大気圏突入に成功したが、シャアの働きにより本来のコースを外れ、北米に降下してくるというのだ。カルマは北米方面軍を率いてこれを迎え撃つが、手痛い敗北を喫してしまう。

ガルマの運命は、シャアが握っている。シャアがそしにいないければ、ガルマは死なずにすむ。

費用



シャアは木馬をおびき出し



カルマにぶつける



ガルマ出撃

木馬が北米に向かってという報告を受けたガルマは、単身ガウに乗り込み攻撃を開始する。しかし、木馬の能力はジオン軍が考えている以上のものであり、ガルマはあっさりと敗れてしまう。

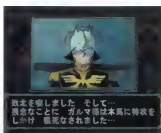
ガルマは必ず負けてしまうことになるが、木馬が北米へとやってきた状況によって生死が分かれることになる。



シャアは士官学校時代の親友でした
仇討ちではありませんが
木馬は 私の手で討って見せます！

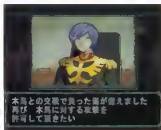
木馬とガルマの戦い行方は

費用



敗北を悔しみました。そして一
残念なことに、ガルマは本局に降参を
し、戦死なされました。

シャアの攻撃によ
って北米へと誘
い込まれた場合
は、史実通りの展
開になってしまう



木馬との交戦で負った傷が癒えましたが
再び、木馬に対する攻撃を
許可して置きたい

木馬が北米へと
迷い込んできた
場合は、敗れてし
まうが負傷するだ
けですむ



シャアの処分

費用

ガルマが戦死した場合、護衛任務を果たせなかったシャアを謹慎処分にするべきとの提案がドスルから出される。だが、今は1人でも多くの人材がほしいところなので、処分しない方がよいだろう。

なお、この一件でドスルの信用を失ったシャアは、今後キシリアの指揮下に入って行動することになる。



シャアについてなんでも
いい。ガルマを殺すに決まってる
から、ガルマを殺すことができた。



ドスルはシャアの謹慎を
要請



ガルマの国葬

費用

ガルマの戦死報告の後、このイベントが実行可能になる。国威高揚をあり、兵の士気を向上させることができるイベントだ。

しかし、デキンが密葬を望んでいることもあり、肉親の死さえも戦争に利用する行為に対しては一族内から批判の声も強い。特にドスルなどは快く思わないであろう。



ガルマの死を利用して
兵の士気を向上させる
目的があるわけでは、ない



軍部編の士気向上を狙
う作戦だ

Play Back 原作紹介

ガルマ国葬

地球攻撃軍司令ガルマ・ザビの戦死を受け、宇宙世紀0079、10月6日サイド3でガルマの国葬が行われた。このときギレン・ザビ総帥は連邦への徹底抗戦を国民に訴えた。半年以上さしたる戦果が上がらず厭戦気運すらあったジオンにとって高い戦意高揚策となった。



ガルマの死は国民に大きな
ショックを与えた



国葬は多くの簡波数で放送
され連邦基地でも流された

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ガウ



無にてもさあ備も元夫、イ 水空両用で、中こそ、なり強力、万能タイプ

スゴック



開発ユニット

目標ターン数 25ターン

- 1 チュウゴク攻略
- 2 ペキン攻略
- 3 インド攻略
- 4 マドラス攻略
- 5 スカンジナビア攻略
- 6 グリーンランド攻略

北京

画...坂本つくね



Another Story

if...

もし、ガルマが
生きていたら

ガルマ・ザビが生きていた場合でも、彼の指揮能力から見てジオン軍地上駐留軍の瓦解を止められたとは考え難い。それでも宇宙に戻ったときは元地球攻撃軍司令として、独立した新艦隊を任されるものと思われる。その後、戦力を維持したまま一年戦争を生き残れば、ザビ家の生き残りとして後のジオンの象徴となるだろう。しかし、戦力を失って終戦を迎えれば傀儡が政治の駒として一生を終わる可能性が高いのでは…。



新生ジオンを立ち上げたガルマ、血筋以外に彼を支えるものがあるだろうか

Mobile Suit GUNDAM
Character File 12シャア・
アズナブル

CV▶ 池田秀一
声優▶ 少佐
登場▶
機動戦士ガンダム

ガンダムシリーズを通して、影の主役ともいえる存在「赤い彗星」の名で敵味方問わずに恐れられている。

アムロとの戦いの中でニュータイプに目覚める。一年戦争後はアクシズ、連邦軍、エゥーゴと軍端を変え、父オン・ダイクの理想を実現させるべくときを待つ。

名ゼリフ

シャア・アズナブル

ハワイ攻略作戦



ホワイトベースも各地を転戦

次に向かう重要拠点はハワイとトリントン。どちらも海洋の占める割合が大きく、水陸両用MSの重要度が増してくる。スコックは陸戦にも使い回しがきくので多めに生産しておいてもまったく問題ないだろう。2つの重要拠点の制圧を行うアジアの残存勢力の掃討に当たるのが理想的な戦略である。イベントは木馬関係で大きな動きがある。ガルマの仇を討つため、ドスルからランバ・ラル隊の出撃要請が出される。前後してキシリアからは、対木馬攻略として黒い三連星の出動要請が出される。これらの作戦に関しては、キラタターの生死が関係してくるため慎重に答えを出さないと後悔する羽目になる。

戦略ガイド

Strategy Guide



トリントン攻略

費用

北京攻略が完了すると、続いてトリントン基地の攻略が可能になる。潜水艦が多く配備されているので、ズゴックやアッガイを中心とした水陸両用MS部隊で攻略しよう。地上部隊は図の意味合いが強いので、各地から不要になった旧式の兵器をかき集めて編成しておけばいいだろう。



トリントン基地を攻略する！



陸戦がメインである



ハワイ攻略

費用

キシリアの進言を受けて潜水艦部隊を設立していると早めの攻略が可能だが、アジアの攻略が終了するまでは補給線がつかないなので防衛戦が結構厳しい。

マドラスの攻略が終了した後、ニホンとキャリフォルニアから挟撃すると簡単に制圧することができそう。



攻撃目標は「ハワイ」



進入手段を確保しよう



木馬攻撃要請

ドスルが、ガルマの仇である木馬にランバ・ラル隊を差し向け、これを討つべきだと申し出てくる。

しかしこの作戦はザビ家の私怨に由来するものであり、戦略的には何の意味も持っていない。いくら歴戦の勇士でも、ろくに情報もない相手の追撃戦とあってはさすがに分が悪いだろう。

新型MSでもあれば、少しは状況も変わってくるのだろうが。

費用



いくらギリギリ戦に長じた彼らでも木馬が相手となると苦戦は必至



新型MS補給要請

ランバ・ラル隊を木馬に対し派遣すると、最初の戦闘で敗北したとの報告が入る。もしここでドムの開発が終了していれば、「連邦のMSの性能は高いが戦い方はまるで素人、新型のMSを補給してくれば勝つことは可能」と、ドムの補給要請を申し出てくる。キシリアはこの作戦自体に不満を持っており、ここでも新型MSの有用な運用法を盾に反対してくる。ドムを送れば言葉通り木馬に勝利、ガンタンクとガンキャノン、それにホワイトベースを獲得し、ランバ・ラル隊全員の昇格が可能になる。しかし要請を断るとランバ・ラル隊は全滅してしまい二度と戻ることはない。ここはキシリアの意見は黙殺して補給要請を受けよう。史実のようにオテッサ基地でマクベにかすめ取られることはないが、キシリアの同意は上がってしまうので注意。



より効果的な使い道があるはず
ランバ・ラル隊へのドムの支給は
お断りやめ下さい

キシリアはランバ・ラル隊への新型MS供給には批判的。ランバ・ラルを助けるためにもNOを選択しよう



すまない！
ランバ・ラル隊にドム一個も送達する
ドムならば必ず木馬を倒せるはずだ！

トスルはキシリアの反対を押し切る形でドムの補給を取りつける。これも部下を愛するからためだ



善い。ランバ・ラル隊は遂に
連邦の白いモビルスーツの原形に成功し
木馬と2機のMSの戦いに成功しました

ラル隊はトスルの期待に応え、ホワイトベースとMS2機の奪取に成功した

費用



申し訳ありません
木馬の威力は予想を上回り
我々は手痛いダメージを受けました

一度は敗北を喫したランバ・ラルは新型MSを要求する



黒い三連星全滅

情報部から木馬との交戦報告を受けた頃、キシリアは連邦の「オテッサ作戦」に関する情報をキャッチする。作戦に参加する部隊の中に、木馬が存在するとの情報をつかんだキシリアは、黒い三連星の派遣を遂行してくる。戦略的に不安定な要素は、早く取り除くべきだと考えてのことだろう。

この遂行を聞き入れた場合、木馬のオテッサ作戦への参加を防ぐことができると同時に、連邦のパイロット、マクベ、デビル、カズも戦死する。しかし、黒い三連星のことガイア、オルテガ、マッシュの3兄弟も、木馬の反撃を受け戦場に散る。

オテッサ作戦の際にホワイトベース隊がいないと防衛が楽なのだが、優秀なパイロットを3人も犠牲にしてまで行う価値はないだろう。

中盤以降にキシリアから受ける提案は、聞き入れるとほとんどが裏目に出て失敗するうえに、戦死者の発生や外交関係の悪化などを伴う。

できることなら関わらない存在である。

費用



木馬に黒い三連星を
差し向けようと思うのですが
ぜひ許可を頂きたい！

数ターン後、三連星の
死亡が確認される



まさか、黒い三連星ほどの強者が
やられたというのか
本拠がニュータイプ部隊であるという

木馬を攻撃するため、
キシリアは懐刀である
黒い三連星の派遣
を求めてくる

閣下！ 情報部からの報告によると
黒い三連星が木馬の反撃によって
全滅しました！

黒い三連星全滅の報
を受けたキシリアは
ホワイトベースに何か
を感じ取った

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート

ザンシハル



大気圏突入能力を有し機動巡洋艦。使い勝手がよい

トム



移動力に優れ、陸戦専用MS。量産して中堅の主力に

開発ユニット

目標ターン数 32ターン

- 1 ニホン攻略
- 2 インドシナ攻略
- 3 インドネシア攻略
- 4 ハワイ攻略
- 5 トリントン攻略
- 6 タイヘイヨウ攻略

Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

青い虚勢

画... 神井昌浩



Another Story

if... ランバ・ラルが木馬を倒していたら

ランバ・ラル隊がホワイトベースを撃破して、ガンダム以外のMSとWBを入手した場合、ジオンのMS開発に与える影響は大きいと思われる。特にガンキャノンが装備していたビームライフルの技術は連邦に後れを取っていた分野であった。この頃ジオンもビーム兵器の小型化に成功していたが、完成度の高いものを手に入れたことでゲルググなどのビーム兵器搭載型MSの開発は1ヶ月近く早まったかもしれない。



小型で強力、安全性に優れたビーム兵器は、当時は連邦にしかなかった

Mobile Suit Gundam
Chara. Ver. F-File 13

ランバ・ラル

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ジオン・タイフーン 佐 蘭バ・ラルの息子。ゲリラ戦に長けた特殊部隊「ランバ・ラル隊」を率いて、ホワイトベース隊を窮地に追い込む。

青い巨星の異名は、ルウム戦役時に乗っていたMS-05が青くペイントされていたことに由来する。部下からの信頼も厚い歴戦の勇士。

ホワイトベースの中で自爆し、最期を遂げる。

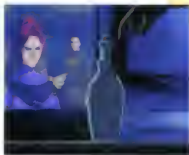
名ゼリフ

登場人物... 131... 132...

133... 134... 135... 136... 137... 138... 139... 140...

141... 142... 143... 144... 145... 146... 147... 148...

ベルファスト攻略作戦



連邦の作戦を前にマクベが考えた作戦とは？

この頃になると南米以外の大陸は、ほとんど攻略が終了しているだろう。まだ残っている拠点があれば、早めに制圧しておこう。さしたる抵抗は受けないはずだ。

ベルファストの攻略には太平洋で活躍したスコンクを投入しよう。これ以降は活躍の場がないので使い捨てるつもりで構わない。水陸両用MSなので予想以上の働きをしてくれる。

ここでイベント情報が。相変わらず木馬関連のイベントに振り回されて、ただでさえ忙しいこの時期に思い出しなかのように連邦のレビルが動く。どうやらオデッサで一大反抗作戦を計画しているらしい。対するジオンの司令官は、策士マクベ。何も起こらなければよいのだが…。

戦略ガイド

Strategy Guide



オデッサ基地司令官

費用

オデッサ作戦に関する報告を受けると、キシリアがオデッサ基地の司令官にマクベを推薦してくる。どうやら彼は、オデッサ防衛の切り札を用意しているらしい。

最近のマクベからは、あまりオデッサに価値を感じていないような印象も受けるのだが…。



オデッサは最重要工...



秘策の正体とは？



マクベの処分

費用

核を使用したマクベに対する軍法会議が開かれ、処罰するかどうかの選択に。処分を行わなければ第三勢力との友好度が下がってしまう。



核を使ったマクベ... 対する処分を決定



オデッサ作戦

費用

連邦は、ジオンに傾いた戦局を打開しようと、オデッサ基地周辺で大規模な軍事行動を計画。オデッサに対する総攻撃が開始される。



連邦がオデッサで何かを企んでいるらしい



核攻撃

費用

キシリアの進言を聞き入れ、マクベをオデッサ基地の司令官に任命すると、防衛の際に核ミサイル(水爆)の発射を行う。オデッサは壊滅状態に陥り、南極条約に違反したこの行為に対して、各地から強い批判の声が寄せられる。

不幸中の幸いか、資源面への被害はない。



核での攻撃だった



オデッサは壊滅した



スパイ107号

費用

モドアングラー隊を設立すると、民間人スパイから、ベルファストにて新型戦艦を発見したとの連絡が入る。さらに調査を進めると、それは木馬であることが判明、シャアはベルファストに対して攻撃をかける。



ベルファストの攻路を利用して木馬を追跡させるという作戦だ



木馬追跡

費用

木馬に潜入したスパイから木馬がジャブローに向かうとの情報を入手。追撃を許可するとジャブローへの入り口を発見できる。これでベルファストを攻略することなくジャブロー攻略が可能になる。



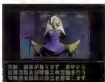
木馬の追跡が成功し、本拠地・ジャブローの場所が明らかになっていく



マッドアングラー隊設立

費用

黒い三連星の全滅報告からしばらく経つとキシリアから、諜報と破壊工作を主任務とする特殊潜水部隊設立の提案を受ける。許可を出すと、任務にはシャアとブーンが当たり、木馬の追跡およびジャブロー周辺の調査も同時に行うことになる。期待通りの成果を上げてくれるだろう。



特殊潜水部隊を設立



使うかどうかは悩むところ



ベルファスト攻略作戦

費用

5000

ジャブロー、ルナツー、ベルファスト以外の重要拠点の制圧が完了すると「ベルファスト攻略作戦」が提案される。このころになると連邦軍側もMSの量産体制が整っており、激戦になることは必至。兵器はもちろんだがパイロットと指揮官も出し惜みせず、可能な限りの戦力を投入しよう。



攻撃準備が終了



残す拠点もあと少し

Column 会話集

カミーユ・ビダン

カミーユ

「大丈夫ですか？ 感じたんです。エマさんが危険だって」

エマ

「馬鹿おっかしい」

カミーユ

「本当です。錯覚かも知れませんが、ど悲鳴をあげている様なエマさんが、ふわっと……」

エマ

「ごめん、カミーユ。ありがとう。来てくれて助かったわ。一緒に戦いましょう」

エマ・シーン



星一号作戦の察知

費用

ベルファスト攻略作戦を発動した頃に諜報部の能力が高ければ、連邦軍隊がソロモン付近の宙域で大規模な軍事行動を計画しているという情報をキャッチする。早めに対応策を打っておこう。



相手の行動を察知し、ソロモンへと部隊を送り込んでおこう

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ブラウ・プロ



NI専用MA。有線リモコンでオールレンジ攻撃が可能

リック・ドム



宇宙戦での主力MS。4機体。機動に優れる

開発ユニツ

目標ターン数 39ターン

1 ベルファスト攻略

2 オーストラリア-2攻略

3 インドヨウ攻略

4

5

6

Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

指揮官

画...坂本つくね



Another Story

if...

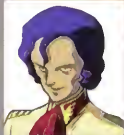
ギャンが量産機に
なっていたら

量産機としてギャンが採用された場合でもジオンを有利にする材料にはならない。ギャンは格闘型MSであるが、MSの格闘戦には熟練を要するため、熟練パイロットの多くを失ったジオンにとって有効な兵器ではないのだ。新兵に無理にギャンを与えても、格闘戦に持ち込む前に撃墜されてしまうだろう。また、ピーキーな設計であるため拡張性や汎用性に乏しく、ザクのような多くの派生型の開発もされないとされる。

ベズン計画5
優れた性能を有する機体の開発に成功した。MS-14の性能を継承した高い白兵戦能力を維持しつつ、MS-14クラスの火力も併せ持っている。



前線では格闘戦用MSよりもガルバルディのような万能型が好まれる

Mobile Suit GUNDAM
Character File 14

マ・クベ

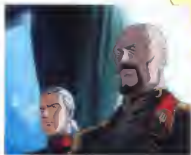
階級 ▶ 中佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム

キシリアの右腕で、ヨーロッパ方面軍の司令官を任されている。キシリアがジオンの女王になることを望む。戦略に長けるが、策におぼれやすいタイプの独断。豊の収集が趣味で南宋と白磁をこよなく愛する。テキサスコロニーでは、シアアの援助を断り単身ギャンで出撃してガンダムに敗れる。

名ゼリフ

「マ・クベ、ギャンは格闘機のためには
向かないと惜しむはあつてせん
なん なりとお申し付け下し」

ルナツー攻略作戦



ルナツー攻略は始まりにすぎない

地球の制圧は、ほぼ完了しているはず。これから少しの間、戦場は宇宙へと移っていく。ここから先は、高機動型ザクやリック・ドムにようやく活躍の場が回ってくることになるのである。主戦場となるルナツー周辺およびサイド1に忘れずに配備しておこう。特に細かな戦略や戦術は必要ないが、連邦もMSの量産態勢が完全に整っているのだから、それなりの覚悟で臨まないと思わぬ大敗を喫してしまう。

技術レベルをしっかりと上げていければ、開発イベントが目白押し。NT研究や、それにもなう専用MAの開発など、資金も大量に消費するので、しばらくは貧乏暮らしが続くぞうだ。

戦略ガイド

Strategy Guide



連邦艦隊集結を察知

費用

連邦艦隊がソロモン付近に集結しているとの緊急連絡が入る。ついに、連邦の一大反攻作戦「星一号作戦」が発動したのだ。直後サイド1に大艦隊が出現する。

これを撃破しないと本土決戦になる可能性が非常に高い。付近に駐留している部隊をすべて集めて対応しよう。



ソロモンに大軍が集結



連邦艦隊にデギンが向かう



ソーラ・レイ開発

費用

3000

基礎技術レベルが高いと提案される。密閉型コロニーを改造し、巨大なレーザー兵器を建造する計画。使用されるのはサイド3第三番バンチ・マハル。強力な破壊力を持つ兵器だが技術上の問題で、発射は1回に限られる。ベルファスト攻略前までには開発を終了させておこう。



開発の性能を誇っている



使用回数は1回だけ

Play Back 原作紹介

ソーラ・レイ

ジオン軍開発のスペースコロニーを改造した巨大レーザー発振器。ア・バオア・クー戦時に使用され連邦艦隊の3分の1を破壊した。このときギレンは連邦との和平交渉に向かったデギンをレビル艦隊ごと謀殺。このことがキシリアのギレン暗殺の直接的な原因となる。



臨界状態のソーラ・レイ。毎61kmのレーザーを発射する



ゲル・ドルバ照準で発射されたソーラ・レイ



ソーラ・レイ発射

星一号作戦発動の報を受けたギレンは、連邦艦隊に対するソーラ・レイの使用を決断。しかしときを同じくして、デギン公は連邦との和平交渉のために単独でレピルのもとへと向かう。

デギン公の行動を見逃せば、ジオン軍の戦争に対する意識は大きく低下してしまうだろう。



現在の目標は デギン公王の向かった
ゲル・ドルバ照準に設定されています
そのまま 発射するのですか？

ゲル・ドルバ照準に発射ボタンを押すと

費用



最終目標を伝える
基本ターゲット ゲル・ドルバ！
ソーラレイ スランバイ！



デギン公王を 巻き込むわけにはいかん
目標を変更する
基本ターゲットは 連邦艦隊中心部！

ゲル・ドルバ照準にすると、デギン公が乗るグレート・デギンごと連邦艦隊の一部を破壊することができる

艦の艦隊をより効率的に破壊するため、艦隊中心部に向けてレーザーを発射



フラナガン機関設立

費用 5000

フラナガン機関の設立を認めるとサイコミュの研究が始まる。

その後NTの実験投入を許可すると、シャリア・ブルやララァ・スンといったNTたちがパイロットとして登場する。彼らの能力は非常に高く、サイコミュ専用の兵器に乗せれば通常兵器一個大隊にも匹敵するほどの働きが期待できるだろう。



サイコミュ兵器の登場



NT部隊を設立し、実験に投入しよう



ベズン計画

費用 5000

MSを中核とした汎用兵器システム。実行するとアクトザク、ドワッジ、ギガン、ガッシャ、カルバルディアの開発が順次可能になっていく。このうちの4種類は登場が遅すぎる感もあり特に見るべき点はないのだが、カルバルディアだけは別格。宇宙での主力になり得る機体なので、必ず開発しておきたい。



局地戦用MSの開発



カルバルディアの開発もできるようにする



ザクIIC装備(核バズーカ)

費用 10000

ルナツー攻略作戦と同時に開発が提案される。強力だが南極条約で禁止されている兵器のため、使用すると第三勢力との友好度が激減する。



核装備パーツは条約違反になってしまう



アブサラス開発計画

費用 3000

ある程度MA技術が上がると提案される。アブサラスの砲撃能力は非常に魅力だが深遠いとギニアスとノリスが死亡し、アイナも行方不明に。

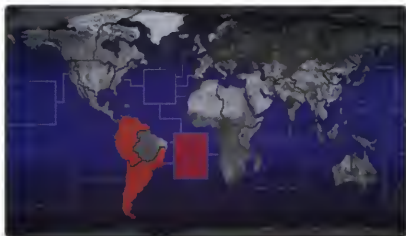


アブサラスは最終的に最後まで開発される

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート

アブサラス



アブサラスは戦時に開発された
対要塞用試作MA

エルメス



エルメスは惑星シオンを代表するMA

開発ユニット

目標ターン数 47ターン

1 タイセイヨウ攻略

2 ルナツー攻略

3 ナンペイ-1攻略

4 ナンペイ-2攻略

5

6

資金

画:坂本つぐね

連邦も必死で
強力なMSを
送り出してくる
でしょう

ここからは
総帥……



なあにでは
こっちも!

プロトガンダム、
陸戦型ガンダム、
ガンダム・A
などなど



グフ!

ズゴッグ!

ドム!



ギレン軍には
もう資金が
なかった

ただし、
お面!



Another Story

if...

キシリアを
逮捕していれば

デギン死亡後キシリアを拘束した場合、ア・バオ・クー戦の指揮は最後までギレンが行ったと思われる。しかし、いかに天才的な指揮官であっても連邦の物量作戦の前には敗北は避けられない。ア・バオ・クーの陥落が決定的になった時点で、ギレンは脱出すると思われるが、このときに連邦軍に狙撃されるかシャアに暗殺されるだろう。例えキシリアを逮捕してもザビ家兄妹の死ぬ順番が変わるだけで終わりそうだ。



計算高いキシリアの性格からして、逮捕以前に何らかの手を打つだろう

Mobile Suit GUNDAM
Character File 15エギーユ・
デラーズ

階級▷大佐

機体▷

機動戦士ガンダム0093/
スターダストメモリー

ザビ家親衛隊長。卓越した指揮能力を持つ。ギレンに心酔しており、志半ばで敗った彼の意志を継ぐことこそ自らの使命と信じる。終戦から9年後にジオンの残党を指揮して連邦に宣戦を布告する。「星の屑」と呼ばれる作戦で、地球に対するコロニー落としを敢行。連邦に大きなダメージを与える

名ゼリフ

計画的に……
この世に……
貴公の命……

ジャブロー攻略作戦



最終決戦に対し兵士の士気も高まりをみせる

残る重要拠点は、連邦軍の本拠地が存在するジャブローのみ。ここを制圧すれば第1部が終了する。ジャブローの攻略方法は、史実通りの「攻略作戦」、「コロニー落とし」によって可能になる「降下作戦」、特殊任務用MSの開発を行うことで発動する「潜入作戦」の3種類があるが、どの作戦を行っても第2部の展開には影響しないので好きな方法で攻略しよう。また、この時期には開発イベントが多数発生するので焦って攻略してもあまり意味がない。できれば「ルビコン計画」を実行し、ニュータイプ専用機を手に入してからジャブロー制圧を完了したい。それまでの間に第2部に備えて開発と生産を行っておこう。

戦略ガイド

Strategy Guide



ジャブロー潜入作戦

費用 10000

アッグの開発が終了して重要拠点数が一定数に達すると提案される。そして、ジャブロー潜入作戦用MSの開発が終了すると実行できる。この作戦でジャブローに進入できるのはアッグ、ジュアッグ、アッグガイ、ゾックの作戦用MSに限られるため、かなり厳しい戦いになることが予想される。



地下からジャブローへ進入



特殊なMSを開発しよう



ジャブロー攻略作戦

費用 10000

シャア率いるマッドアングラ隊から報告が入るとジャブローを攻略することが可能になる。ペルファスト及びルナツーの制圧が不要なため、余計な戦力を割くこともなく早い段階でのジャブロー攻略が可能。連邦軍がMSの量産態勢に入る前に攻め入り、物量で押し切ってしまう。



シャアの調査により



ジャブローの場所が確定

Play Back 原作紹介

ジャブロー攻略戦

オデッサ作戦により地上で劣勢に立たされたジオンは連邦軍総司令部ジャブローの攻略により戦況の巻き返しを図った。キャリフォルニアベースの戦力のほぼすべてを投入し、潜入工作が行われたが作戦は失敗。地球上でのジオン公国軍の敗北を早める結果に終わった。



ジャブローのゲートは分厚い金属製で侵入は難しい



岩盤破砕型ジャブロー侵入兵器として作られたアッグ



次期主力MSの開発

費用 5000

ザクに次ぐ新たな量産型MSとして、ガンとゲルググのどちらかを量産化することが可能。ガンは格闘能力に優れ、接近戦の攻撃力が高いが、派生形が少ないのが難。対してゲルググは、実史での量産経緯もありバリエーションが豊富。好みの問題もあるが、第2部のことも考えるとゲルググが無



近距離型のガンか



総合力のゲルググか



EXAM計画

費用 3000

計画を発動すると、通常のパイロットが搭乗してもNT並みの動きを実現する機体の研究が始まる。研究用のNTの派遣をするといフリード改が、派遣を断るとNTパイロットのマリオン・ウェルチが登場する。また、このイベントを深追いすぎるとニムバスが行方不明になってしまう。



クルスト博士にNTを送ると



EXAMシステムが完成する



ルビコン計画

費用 3000

連邦がニュータイプ専用機の開発に成功したとの情報が入り、それを奪取する計画が提案される。実行すると「サイクロプス隊」が結成され任務に当たる。作戦の成否は諜報部の能力に左右される。



NT-1アレックスを入手するためサイクロプス隊を派遣する



第二次ブリティッシュ作戦

費用 15000

ジャブローとルナツー以外の重要拠点をすべて制圧するとルナツー攻略戦が提案され、ルナツー制圧が完了すると本作戦が実行可能になる。

建設中のサイド7を使い、開戦時に失敗したコロニー落としを再度決行。これにより、連邦軍本部に壊滅的な打撃を与えることが可能。



デラースの発案により



第2のコロニー落としを



統合整備計画

費用 5000

一年戦争末期にはジオンのMSの種類と用途は多岐にわたり、それに伴い整備の煩雑さが増えてきていた。

打開策としてマクベラの提案で進められたこの計画では、ザク改、リック・ドムII、ゲルググ、ハイゴッグ、ズゴックEなど強力なMSが開発できるようにする。



兵士の負担を減らす目的



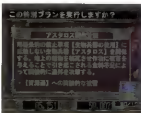
新兵器も開発可能になる



アスタロス計画

費用 3000

南極条約に違反しない生物兵器の研究計画。回収に成功すると使用するかどうかの選択になる。使用すれば連邦の生産力を大きく低下させられるが、第三勢力との友好度は下がってしまう。



生物兵器を使い、敵資源を半減させる効果を持っている

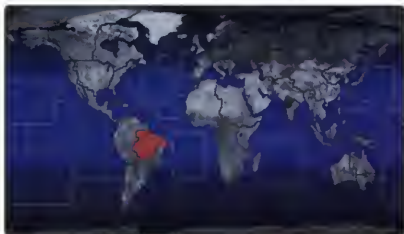
戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ガルバルディア



カンブラム合金を使用しているため耐久力も高い。

ケンパファー



独断で、難エース名を持つ画襲用試作機モビルスーツ。

開発ユニット

目標ターン数 55ターン

1 ジャブロー攻略

2

3

4

5

6

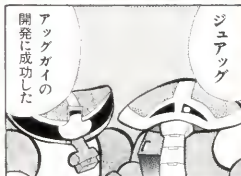
Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

えっへん

画...坂本つくね



アツグを開発した



アツグガイの開発に成功した

ジュアツグ



今度のはお面じゃないだろ!!



今のおもちゃは細部までしっかりしてるにやー

でもおもちゃです! ギレン様

Another Story

if...

第二次ブリティッシュ作戦、
ジャブロー侵攻作戦を
実行していたら

史実ではア・バオア・クー戦後もジオン艦隊の半数が残存していたといわれている。この戦力を統合できれば第二次ブリティッシュ作戦の決行は可能だろう。ただし、連邦艦隊も相当数が健在であるため、ジャブローへのコロニー直撃は難しい。ジャブローへ降下するにも、陸戦用MSと地球降下艇の不足でジャブローを陥落させるには至らない。以上の理由で、この時点での作戦行動はただの戦力消耗でしかないだろう。



ゲームのようにはジオン圧倒的有利な状況でない限り、作戦の成功はなからう

Mobile Suit GUNDAM
Character File 16アナベル・
ガトー

CV▶ 大塚明夫

階級▶ 中尉

登場▶

機動戦士ガンダム0083/
スターダストメモリー

一年戦争時はゲルググに搭乗し、エースパイロットとして活躍。連邦からは「ソロモンの悪夢」として恐れられていた。

ア・バオア・クー戦でデラズに救われて以来、彼に忠誠を尽くす。星の屑作戦実行の際には、トリントン基地からガンダム試作2号機を強奪し、ソロモンに集結した連邦艦隊を殲滅する。

名ゼリフ

再びジオンの理想を掲げるために
「ソロモンよ、私は帰ってきた!」

ガイア



階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

「黒い三連星」のリーダー格。オルテガ、マッシュと組んだジェストス・トリムアタックは必見。

ヴィッシュ・ドナヒュー



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム外伝 (DC)

「荒野の迅雷」の異名を持つエースパイロット。全体的に能力が高く、特に射撃の腕はピカー。

アイナ・サハリン



階級 ▶ 一般
登場 ▶
機動戦士ガンダム/
第08MS小队

没落したジオン公国旧家の令嬢。兄、ギニアスが開発したMA・アブサラスのテストパイロット。

ガテム



階級 ▶ 大尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

輸送船バブアの艦長だが、武器も持たずに旧ザクでガンダムに挑み、破れた。当然といえば、当然。

エギーユ・デラーズ



階級 ▶ 大佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム
0083/スターダストメモリー

ザビ家親衛隊隊長。熱烈なギレン信奉者で、彼亡き後、その遺志を継ぎデラーズ・フリートを結成。

アカハナ



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

偵察任務のアッガイでジャブローに潜入したパイロット。なぜだか、この人の認知度はかなり高い。

ガブリエル・ラミス・ガルシア



階級 ▶ 曹長
登場 ▶
機動戦士ガンダム
0080/ポケットの中の戦争

ジオン公国軍特務部隊、サイクロプス隊の隊員。能力は並みだが、バンダナは似合っていないかも。

エルラン



階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

オテッサで地球連邦軍を裏切った将軍。ただ、裏切っても、裏切らなくても能力は低く、用なし。

アコース



階級 ▶ 曹長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ランバ・ラル隊に所属するパイロット。アムロのガンキャンに撃墜された。能力は並みの下。

ガルマ・ザビ



階級 ▶ 大佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ザビ家の四男。国民からの人気が高く、公国の将来を担うとされた。シャアの陰謀により戦死。

オルテガ



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ジオンのエースパイロット部隊、「黒い三連星」の一人。耐久・格闘能力を始め、かなりの実力者。

アナベル・ガトー



階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム
0083/スターダストメモリー

「ソロモンの悪夢」と呼ばれたジオン公国のエースパイロット。その能力は半端じゃなく高い。

キシリア・ザビ



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ザビ家の長女。潜水艦隊・ニュータイプ部隊の設立など数々の重要案件を提案する。能力も高い。

カリウス



階級 ▶ 軍曹
登場 ▶
機動戦士ガンダム
0083/スターダストメモリー

ガトーの部下で、一年戦争以来長年に渡り、ともに戦ってきたパイロット。それなりに優秀な人物。

アボリー



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

一年戦争以来のシャアの部下。ロベルトとともに彼をサポートした。後にエウゴに所属する。

コズン・グラハム



階級 ▶ 書長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ランバ・ラルの部下で、アコースとともに彼の脳を固める。能力的にも並みといったところ。

クラウレ・ハモン



階級 ▶ 一般
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ランバ・ラルの内縁の妻。民間人だが、常に彼と行動をとにした。戦闘能力もそこそこ高い。

ギニアス・サハリン



階級 ▶ 大佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム/
第08MS小隊

没落したギニアス家復興のため、アプサラスの開発に尽力する。病弱な彼は、やはり耐久力=0。

コンスコン



階級 ▶ 少将
登場 ▶
機動戦士ガンダム

チベ艦隊の司令官。ガンダムに大惨敗を喫した彼だが、実は無能ではない。意外と使えるのだ。

クランプ



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ランバ・ラルの副官。顔に似合わず意外と有能。MSに乗せても、戦艦の艦長に任命してもよい。

ギレン・ザビ



階級 ▶ 大將
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ザビ家の長男にしてジオン公国軍総帥。選民思想の持ち主で独裁者。当然、戦闘能力も最上級。

シャア・アズナブル



階級 ▶ 少佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム

「赤い彗星」の異名を持ち、文句のつけようもない能力値の高さ。ただ、よく失踪するのが困りもの。

ケリィ・レスナー



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム
0083/スターダストメモリー

エースパイロットではないが、ガト一の戦友だけあり実績も豊富で、その腕前はエースに次ぐ。

ククルス・ドアン



階級 ▶ 書長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ザクで無人島を守りながら孤児たちと暮らしていた。格闘戦の腕は超一流。ただし、射撃は苦手。



*アイコンはキャラクターの操縦適性を表したものである



ムサイ 戦艦



ザク MS

デミトリ



階級 ▶ 専長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

上司トクワンの仇を討つため、開発途中のMA・ザクレロで出撃したが、ガンダムに撃墜された。

ジョニー・ライデン



階級 ▶ 大尉
登場 ▶
MSV

「赤い稲妻」と呼ばれたエースパイロット。真紅にカラーリングされた機体は、シャアのマネ!

シャリア・フル



階級 ▶ 大尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

木星船団から徴用されたMA・ブラウ・プロのパイロット。万能な戦士でニュータイプ能力を持つ。

トクワン



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

MA・ビグロのパイロット。さすが、高速性能の機体を駆るだけあって、反応能力は高い。

ジーン



階級 ▶ 伍長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

史上初、MS同士による戦闘を行ったパイロット。彼の乗るザクは、ガンダムの前では歯が立たず。

シュタイナー・ハーディ



階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム
0080/ポケットの中の戦争

サイクロプス隊の隊長。「ルビコン作戦」の指揮をとった。生え抜きの職業軍人で能力的にも優秀。

ドズル・ザビ



階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ザビ家の三男。兄や姉と違い、政治的駆け引きを嫌う生粋の武人。猛将として名を馳せた。

スレンダー



階級 ▶ 伍長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ジーンとともにデニムの指揮下、「V作戦」始動中のサイド7に侵入し、調査を行う。能力は低い。

シーマ・ガラハウ



階級 ▶ 少佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム
0083/スターダストメモリー

謀略と裏切りをものともしないジオンの女パイロット。年増で性格は悪いが、能力は秀でている。

ドライゼ



階級 ▶ 少佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム
0083/スターダストメモリー

ガトーの奪回したGP02Aを回収したユーコンの艦長。風貌はまさに海の男だが、実力は…。

デザート・ロンメル



階級 ▶ 少佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム
ZZ

一年戦争終結後、ザビ家の復興を信じ、8年間もサハラ砂漠に潜伏し続けたジオンのパイロット。

シムス・アル・ババロフ



階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

もともと技術者出身のため、能力値は低い。NT専用MA・ブラウ・プロの開発を手がけていた。

トワニング



階級 ▶ 大佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム

キシリアの副官。ジオン軍ではめずらしく、能力の低い指揮官。パプアでも乗せておこう。

デニム



階級 ▶ 軍曹
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ジーン・スレンダーを率い、サイド7を調査したザクの小隊長。能力は低い、部下思いの一面も。

シン・マツナガ



階級 ▶ 中尉
登場 ▶
MSV

名門マツナガ家の嫡男。機体は白くカラーリングされ、「白狼」の異名を持つエースパイロット。

マリオン・ウェルチ



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム外伝(SS)

フラナガン機関所属のニュータイプの少女。クルスト博士によるEXAMシステムの開発に協力した。

バロム



階級 ▶ 中佐

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ソロモン攻防戦で味方の救援に駆けつけた士官。能力的にはマイチだが、艦隊の指揮を命じよう。

ドレン



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

シャアの副官。指揮官としての能力は少し心許ないが、ムサイの最も似合う男。

ミハイル・カミンスキー



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム0080/ポケットの中の戦争

ジオン軍の特務部隊、サイクロプス隊のメンバー。MS・ケンパファでNT・アレックスと戦った。

ビリー・グラードル



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム0083/スターダストメモリー

ガトーの副官であり、ムサイの艦長・サラミスを多く沈めた実績同様、能力的には光るものがある。

ニムバス・シューターゼン



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム外伝(SS)

ブライドが高くなりの自信家だがそれに違わず彼の能力は高い。特に格闘の技術は一級品。

ララ・スン



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

シャアに才能を見いだされたニュータイプの少女。MA・エルメスによるヒット攻撃はまさに脅威

フラナガン・ブーン



階級 ▶ 大尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

マッターアングラー隊に所属するパイロット。水中用MA・グラブロを駆り、カンダムを苦しめた。

ノイエン・ビッター



階級 ▶ 少将

登場 ▶

機動戦士ガンダム0083/スターダストメモリー

アフリカ戦線で活躍したジオンの将軍。一年戦争終結後もキンブライト鉱山で再起をはかっていた。

ランバ・ラル



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

「青い巨星」の異名を持つエースパイロット。彼の能力もさることながら、セリフにも注目す!!

マ・クベ



階級 ▶ 中佐

登場 ▶

機動戦士ガンダム

キシリアの腹心でオデッサ基地の司令官。名セリフでおなじみのキヤラだが、能力値も非常に高い。

ノリス・バックカード



階級 ▶ 中佐

登場 ▶

機動戦士ガンダム/第08MS小隊

没落したジオン公国旧家、サハリン家に仕えていた。キニアス、アイナのためなら命も惜しまない。

ロベルト



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士Ζガンダム

同僚のアポリーとともにシャアの下で働くパイロット。寡黙な性格だが、その腕には信頼がおける。

マッシュ



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

エースパイロット部隊、「黒い三連星」の一人。射撃能力に優れ、負傷している片目が目印。

バーナード・ワイズマン



階級 ▶ 佐長

登場 ▶

機動戦士ガンダム0080/ポケットの中の戦争

サイクロプス隊に配属された新米パイロット。腕は未熟だが成長力が高い。通称、バーニー。

マシュー・セロ



階級 ▶ 大尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
ZZ

ハマーン・カーンに絶対の忠誠をつくすネオ・ジオンの青年士官。全体的な能力は高い。

クスコ・アル



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
＜小説版＞

ララの後に見いだされたニュータイプ。ただし、腕前はララに比べて少し落ちる。

キャラ・スーン



階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
ZZ

失敗続きのマシューを監視するために登場した彼女。だが、彼女自身も失敗を繰り返す。

ユーリー・ハスラー



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
0083/スターダストメモリー

アクシズ先遣艦隊の旗艦、グワンザンの艦長であり、艦隊司令。彼には安心して艦隊を任せられる。

グレミー・トト



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
ZZ

ザビ家の血を引くネオ・ジオンの青年士官。能力は高いもののル一に好意を抱いたのが運のつき。

強化人間-001(レイラ)



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

オリジナル

ジオンの強化人間その1。魅力・反応能力に優れる。

ラカン・ダカラン



階級 ▶ 少佐

登場 ▶

機動戦士ガンダム
ZZ

グレミー反乱時に地球をもらうという条件で彼に加担。気骨な武人で、能力も高い。

ハマーン・カーン



階級 ▶ 大佐

登場 ▶

機動戦士Zガンダム

デギン国王の側近マハラジャ・カーンの娘。弱冠16歳でミネバ・サヒの摂政に就いたNTの少女。

強化人間-002



階級 ▶ 少尉

登場 ▶

オリジナル

ジオンの強化人間その2。指揮・射撃・反応能力に優れる。

強化人間-003



階級 ▶ 曹長

登場 ▶

オリジナル

ジオンの強化人間その3。指揮・耐久・格闘能力に優れる。

強化人間-004



階級 ▶ 曹長

登場 ▶

オリジナル

ジオンの強化人間その4。格闘・射撃能力に優れる。



MS-08TX

イフリート

X1



資金 ▶ 1500
資源 ▶ 2500
装備パーツ ▶
センヨウショットガン、バルカン、ヒートサーベル、タックル

グフと同様にMS同士の白兵戦に主眼を置いて作られた試作型重MS。飛び抜けた運動性を誇る。

MAX-03

アッザム

X1



資金 ▶ 2500
資源 ▶ 6500
装備パーツ ▶
メガリュウシホウ、アッザムリーダー

初期のMA。ミノフスキー・クラフトによる飛行が可能。これを開発すれば、他のMAの設計が早まる。

MS-11

アクト・ザク

X3



資金 ▶ 880
資源 ▶ 1100
装備パーツ ▶
ヒームライフル、ヒートホーク、タックル

「ベズン計画」の一環として開発できる。マグネットコーティング技術により、運動性が向上した。

MS-08TX

イフリート改

X1



資金 ▶ 2300
資源 ▶ 3600
装備パーツ ▶
Hロケットランチャー、ミサイルポッド、ヒートサーベル

クルスト博士が開発したEXAMシステムを搭載した初の機体。超高性能だが、疲労がたまりやすい。

アブサラス

X1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 4000
装備パーツ ▶
なし

「アブサラス開発計画」の発動により開発される、飛行タイプのMA。実験機のため武装はない。

MSM-04

アッグアイ

X3



資金 ▶ 320
資源 ▶ 550
装備パーツ ▶
バントバルカン、Hロケットタンポッド、フレキシブルアーム

ゴッグより低コストで生産できる上に、初期に開発できるMSとしては牽制力が高く、重宝する。

MA-06

ヴァル・ヴァロ

X1



資金 ▶ 5200
資源 ▶ 8200
装備パーツ ▶
メガリュウシホウ、ビームガン、プラスマリナー、アームクロー

ビグロウやグラブの発展形MA。アームクローとプラスマリナーが接近戦で威力を発揮する。

アブサラスII

X1



資金 ▶ 5000
資源 ▶ 9000
装備パーツ ▶
BGメガリュウシホウ

BGメカ粒子砲を装備し「砲撃」による複数攻撃を可能にした機体。耐久力や運動性もUPした。

EMS-05

アッグ

X3



資金 ▶ 400
資源 ▶ 900
装備パーツ ▶
レーザーソーチ、オオガタドリル

ジャブロー攻略用MS。地下深くにあるジャブロー基地へ侵入するため、大型ドリルを装備している。

MS-06R04

宇宙用高機動試験型ザク

X1



資金 ▶ 920
資源 ▶ 1420
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

ドムを宇宙戦用に改修するためデータを集めていた実験機だが、実は高い性能を持ったMS。

アブサラスIII

X1



資金 ▶ 7500
資源 ▶ 12000
装備パーツ ▶
BGメガリュウシホウ

耐久力や機動力をUPさせたアブサラスシリーズの最終形。射程距離の長い「砲撃」は強力無比だ。

MSM-04N

アッグガイ

X3



資金 ▶ 720
資源 ▶ 1450
装備パーツ ▶
バルカン、ヒートロッド、ヒートロッド

「ジャブロー攻略用MS開発作戦」による機体。両腕のヒートロッドを使い、接近戦を得意とする。

MS-16S

ギャン

(A・ガトー専用機)

X1



資金 ▶ 1820
資源 ▶ 2950
装備パーツ ▶
ールドミサイル、ビ
ムサーベル×2

A・ガトーの専用ギャン。彼が搭乗することによって、高い性能を発揮する、優れた機体

MS-17

ガルバルディア

X3



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 1950
装備パーツ ▶
ームライフル、ビ
ムサーベル×2

「ベス計画」によって開発されたギャンの後継機。ゲルググの設計も取り入れられている。

MAN-08

エルメス

X1



資金 ▶ 6500
資源 ▶ 7500
装備パーツ ▶
メガリュウソウ、ビ
ット

フラガナン機関により開発されるNT専用MA。ビットによる攻撃は強力だが、NTの搭乗時のみ可能。

MS-15S

ギャン

(シャア専用機)

X1



資金 ▶ 1800
資源 ▶ 2800
装備パーツ ▶
ールドミサイル、ビ
ムサーベル×2

赤くカラーリングされた「シャア専用ギャン」シャアの適性に合わせて運動性が底上げされている。

MS-12

キガン

X3



資金 ▶ 300
資源 ▶ 450
装備パーツ ▶
180ミミホウ、20
ミミホウ

「ベス計画」で開発される対空防衛用の局地戦MS。コストが低く、終盤の拠点防衛用に使え。

ガウ

X1



資金 ▶ 1600
資源 ▶ 3200
装備パーツ ▶
ミミホウ、ハクダ

ジオン地上軍が誇る攻撃空母。3つのユニットを搭載できる。爆撃や対空支援にも威力を発揮する。

MS-15S

ギャン

(ランバ・ラル専用機)

X1



資金 ▶ 1850
資源 ▶ 3100
装備パーツ ▶
ールドミサイル、ビ
ムサーベル×2

ランバ・ラル専用の機体で、耐久力が高い「青い」ギャンだ。彼にはぜひ、これに乗ってもらいたい。

ギャロップ

X1



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 4500
装備パーツ ▶
ミミホウ

ホバー推進により高い移動力を持った小型陸戦艇。主砲の射程は3HEX。3ユニットの搭載が可能だ。

MS-13

ガッツヤ

X3



資金 ▶ 740
資源 ▶ 1550
装備パーツ ▶
ミサイルランチャー、
ハンマーガン、クロ

「ベス計画」により開発されたMS。陸戦用の支援MSだが、宇宙空間でも十分運用が可能だ。

MS-15A

ギャン

(量産型)

X3



資金 ▶ 700
資源 ▶ 1400
装備パーツ ▶
ールドミサイル、ビ
ムサーベル

量産化の際、若干性能は低下してしまっているが、格闘能力は高い。ただし、やはり火力は低い。

YMS-15

ギャン

X1



資金 ▶ 1800
資源 ▶ 2700
装備パーツ ▶
ールドミサイル、ビ
ムサーベル×2

次期主力MSの座をゲルググと争った機体。格闘性能は高いが、火力はシールドミサイルのみ。

ガトル

X5



資金 ▶ 40
資源 ▶ 135
装備パーツ ▶
ミサイルランチャー、
バルカン

MSの開発以前からジオン軍が配備していた宇宙戦闘機。安価のため、図として使うのがよい。

MAM-07

グラフロ

X1



資金 ▶ 4000
資源 ▶ 9000
装備パーツ ▶
キャロイ、フーメラン
ミサイル クロー

ヒグロの設計思想を活かした水中用MA。単独でも高い対艦性能を誇り、潜水艦キラーとして使える。

MS-07B

グフ

(マ・クベ専用機)

X1



資金 ▶ 920
資源 ▶ 1800
装備パーツ ▶
ハントマシンガン、ヒートロケット、ヒートサークル

パイロットの雄略が反映された華美な機体。武装はB型クフと同じだが、対空攻撃力が若干高め。

MS-15C

キャンキャン

X3



資金 ▶ 920
資源 ▶ 1850
装備パーツ ▶
180ミリキャンノン、グレンードランチャー、ビームサーベルx2

キャンの欠点である火力不足を補うために開発された砲撃仕様の機体。支援効果は意外に高い。

グワジン

X1



資金 ▶ 4500
資源 ▶ 12000
装備パーツ ▶
コロホウ、フクホウ

ザビ家の一族が使用する大型戦艦。序盤の艦船としては驚異的な攻撃力、耐久力を誇る。

MS-07B3

グフ改良型

X1



資金 ▶ 1150
資源 ▶ 1900
装備パーツ ▶
コロホウ、フクホウ、ヒートロケット、ヒートサークル

B型の問題点を改修し、再設計した機体。結果、高性能を獲得したが、その分、生産に時間が…。

MS-07B

グフ

X3



資金 ▶ 390
資源 ▶ 760
装備パーツ ▶
ハントマシンガン、ヒートロケット

サクに代わる主力陸戦MSとして開発。対MS戦に特に威力を発揮するヒートロケットを装備している。

グワンサン

X1



資金 ▶ 5500
資源 ▶ 14500
装備パーツ ▶
コロホウ

グワジン型に改修を加えた新型戦艦。耐久力、主砲の射程、威力など、攻守ともさらにパワーUP。

MS-07C

グフ重装型

X3



資金 ▶ 490
資源 ▶ 1150
装備パーツ ▶
ハントマシンガンx2、タックル

装甲を厚くし、両腕にマシンガンを内蔵した改良機。耐久力が高く、拠点防衛に力を発揮する。

MS-07A

グフ

(先行量産型)

X3



資金 ▶ 350
資源 ▶ 720
装備パーツ ▶
ザクハズーカ、クラッカー、ヒートホーク

サクIIを白兵戦用MSとして再設計した機体。専用武器の開発が間に合わず、武装はまたザクハズーカ。

YMS-14

ゲルググ

(初期生産型)

X1



資金 ▶ 1500
資源 ▶ 2500
装備パーツ ▶
ビームライフル、ビームナギナタx2

ジオン軍で初めて、携帯式のビーム兵器で武装されたMS。高機動性が特徴で、汎用性も高い名機

MS-07H

グフ飛行型

X3



資金 ▶ 530
資源 ▶ 750
装備パーツ ▶
ジャイアントハズーカ、ハントマシンガン

MSに飛行能力を持たせようと開発された試作機。ホバー走行が可能だが、その分、耐久力が低い。

MS-07B

グフ

(ヒート剣追加)

X3



資金 ▶ 390
資源 ▶ 760
装備パーツ ▶
ハントマシンガン、ヒートロケット、ヒートサークル

ヒート剣を持たせることで、さらに接近戦を強化したタイプ。その分、やや運動性能が落ちている。

MS-145

ゲルググ初期生産型 (ランバ・ラル専用機)

X1



資金 ▶ 1820
資源 ▶ 2950
装備パーツ ▶
ビームライフル、ビ
ームナギナタ×2

「青い巨星」ランバ・ラル専用の青いゲルググ。後のゲルググ・Mをしのぐ耐久力を誇る。

MS-14JG

ゲルググJ (イエーガー)

X3



資金 ▶ 920
資源 ▶ 1800
装備パーツ ▶
ビームマシンガン、
クシャボウ、タック
ル

近距離からの攻撃が可能なゲルググ。「獵兵」との異名を持つ。ゲルググキャノンの開発が必要。

MS-14A

ゲルググ (量産型)

X3



資金 ▶ 680
資源 ▶ 1300
装備パーツ ▶
ビームライフル、ビ
ームナギナタ

ゲルググの量産化を目指した標準の機体。耐久力は下がったが、高い運動性能は維持している。

MS-18E

ケンプファー

X1



資金 ▶ 2200
資源 ▶ 3500
装備パーツ ▶
センヨウバズーカ、ショ
ットガン、バントゥアーファ
スト、ビームサーベル

機動性、耐久力など、すべてに優れた強襲用MS。装備はすべて実弾なので、確実に相手を葬り去る。

MS-14C

ゲルググキャノン

X1



資金 ▶ 1850
資源 ▶ 2800
装備パーツ ▶
ビームキャノン、ビーム
ライフル、ビームナギナ
タ、Hミサイルランチャー

強力なビームキャノンでの遠距離射撃を可能にした派生型。支援部隊の指揮官機として使える。

MS-14F

ゲルググ・M

X3



資金 ▶ 750
資源 ▶ 1400
装備パーツ ▶
マシンガン、ソクシャ
ボウ、ビームサーベ
ル、シールドコウガキ

高機動型ゲルググから派生した海兵隊用の量産型ゲルググ。低コストで生産できる優良機だ。

MS-15B

高機動型キャ (J・ライデン専用機)

X1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 2500
装備パーツ ▶
クシャボウ、ミサ
イルトミサイル、ビーム
ランス×2

キャンをさらにパワーアップさせた機体。高機動化の実現とともに、強力なビームランスを装備した。

MS-14S

ゲルググ初期生産型 (シャア専用機)

X1



資金 ▶ 1750
資源 ▶ 2700
装備パーツ ▶
ビームライフル、ビ
ームナギナタ×2

シャア専用の赤いゲルググ。運動性能が高く、移動力も高機動型ゲルググ並みに高く設定されている。

MS-14Fs

ゲルググ・M (シーマ専用機)

X1



資金 ▶ 1950
資源 ▶ 2950
装備パーツ ▶
ビームライフル、ソ
クシャボウ、ビームサ
ーベル×2

シーマのパーソナルカラーで塗装された専用機。普通の指揮官機より、運動性能がUPしている。

MS-15B

高機動型キャ (J・ライデン専用機)

X1



資金 ▶ 2200
資源 ▶ 2700
装備パーツ ▶
クシャボウ、シールド
ミサイル、ビーム
ランス×2

「赤い稲妻」のキャンは徹底的に機動性を高め、エルメスやケンプファー以上の運動性を獲得した。

MS-14S

ゲルググ初期生産型 (A・ガトー専用機)

X1



資金 ▶ 1780
資源 ▶ 2800
装備パーツ ▶
ビームライフル、ビ
ームナギナタ×2

A・ガトーの専用機。彼の腕に申し分ない機体。耐久力、運動性ともにチューンが施してある。

MS-14Fs

ゲルググ・M (指揮官用)

X1



資金 ▶ 1750
資源 ▶ 2800
装備パーツ ▶
ビームライフル、ソ
クシャボウ、ビームサ
ーベル×2

高機動型のスピードを維持しつつ、耐久力が底上げされた強襲用ゲルググ。指揮官用のチューン。

MS-06R-1

高機動型ザク
(バズーカ)

X3



資金 ▶ 580
資源 ▶ 870
装備パーツ ▶
ザクバズーカ、ビートホーク、タックル

攻撃力の高いザクバズーカを装備したバージョン。重量が増えた分、移動力は下がってしまった。

MS-14B

高機動型ゲルググ
(S・マツナガ専用機)

X1



資金 ▶ 1820
資源 ▶ 2850
装備パーツ ▶
ロケットランチャー、
ビームライフル、ビームナギナタ

耐久力の増加に主眼をおいてチューンを施した「白狼」専用機。若干運動性も向上している。

MS-15B

高機動型キャン
(S・マツナガ専用機)

X1



資金 ▶ 2250
資源 ▶ 2950
装備パーツ ▶
ビッグシャボウ、シールドミサイル、ビームランス×2

キャンの量産化に踏み切っていれば、耐久力に優れる「白狼」専用機を開発することが可能。

MS-06R-1

高機動型ザク
(マシンガン)

X3



資金 ▶ 580
資源 ▶ 870
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、ビートホーク、タックル

宇宙空間での高機動を可能にした宇宙戦用ザク(R-1)。運動性、移動力ともに大幅に向上した。

MS-14B

高機動型ゲルググ
(黒い三連星専用機)

X1



資金 ▶ 1800
資源 ▶ 2700
装備パーツ ▶
ロケットランチャー、
ビームライフル、ビームナギナタ

黒い三連星の主力にしたい高性能な機体。耐久性、運動性ともにかなり高い。

MS-15B

高機動型キャン
(黒い三連星専用機)

X1



資金 ▶ 2230
資源 ▶ 2800
装備パーツ ▶
ノグシャボウ、シールドミサイル、ビームランス×2

黒い三連星が健在ならば、ぜひビームランスによる「ジェットストリームアタック」を仕掛けよう。

MS-06R-1A

高機動型ザク
(黒い三連星専用機)

X1



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 1450
装備パーツ ▶
ザクバズーカ、ビートホーク、タックル

R-1Aの加速性能をさらにUPさせた三連星専用の黒いザク。武装はもちろんザクバズーカ。

MS-06R-2

高機動型ザク後期型
(J・ライデン専用機)

X1



資金 ▶ 1300
資源 ▶ 1600
装備パーツ ▶
ジャイアントバズーカ、ビートホーク、タックル

高機動型ザク後期型(R-2)をチューンした機体。ドム用のジャイアントバズーカを装備している。

MS-14B

高機動型ゲルググ

X1



資金 ▶ 1600
資源 ▶ 2400
装備パーツ ▶
ロケットランチャー、
ビームライフル、ビームナギナタ

ゲルググを次期主力MSに選択していれば開発可能。高機動バックパックの搭載で機動性が向上した。

MS-06R-1A

高機動型ザク改良型
(バズーカ)

X3



資金 ▶ 620
資源 ▶ 900
装備パーツ ▶
ザクバズーカ、ビートホーク、タックル

R-1A型の武装変更バージョン。ザクバズーカを装備している。移動力は減るので使い分けが必要。

MS-06R-1

高機動型ザク
(S・マツナガ専用機)

X1



資金 ▶ 980
資源 ▶ 1530
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、ビートホーク、タックル

R-1型のマツナガ専用機。装甲の強化に成功し、なんとリック・ドム以上の耐久力を獲得していた。

MS-14B

高機動型ゲルググ
(J・ライデン専用機)

X1



資金 ▶ 1780
資源 ▶ 2550
装備パーツ ▶
ロケットランチャー、
ビームライフル、ビームナギナタ

増速用ブースターバックによりさらに機動性を高めた機体。黒と赤でカラーリングされている。

MS-06Z

サイコミュ試験用ザク

X1



資金 ▶ 950
資源 ▶ 1350
装備パーツ ▶
Hメガリュウシホウ

フラカナン機関を設立がキーポイントの機体。NT用兵器「サイコミュシステム」を搭載した初のMS。

コムサイ

X1



資金 ▶ 50
資源 ▶ 300
装備パーツ ▶
キカンホウ

ムサイに搭載されている大気圏突入カプセル。大気圏下でも運用が可能で、機関砲を武装している。

MS-06R-1A

高機動型ザク改良型
(マシンガン)

X3



資金 ▶ 620
資源 ▶ 900
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

R-1の問題点を改良することでやや性能を向上させたR-1A型。R-1との能力的な差は大してない。

MS-05

ザク
(バズーカ)

X3



資金 ▶ 150
資源 ▶ 360
装備パーツ ▶
ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

武装を攻撃力の高いザクバズーカにしたバージョン。その分、移動力は落ちる。防衛用に使おう。

コムサイ
(ムサイ最終型)

X1



資金 ▶ 250
資源 ▶ 450
装備パーツ ▶
キカンホウ

ムサイ最終型に搭載された新型コムサイ。全体的に能力が底上げされていて、あなごれない。

MS-06R-2

高機動型ザク後期型
(バズーカ)

X3



資金 ▶ 860
資源 ▶ 1000
装備パーツ ▶
ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

R-2型のザクバズーカ装備バージョン。攻撃力はUPするが、肝心の移動力が落ちてしまう。

MS-05

ザク
(マシンガン)

X3



資金 ▶ 150
資源 ▶ 360
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

いわゆる旧ザク。ジオン軍が開発した初のMS。既存の兵器をあらゆる面で上回る性能を持っていた。

コムサイII

X1



資金 ▶ 200
資源 ▶ 350
装備パーツ ▶
ヒートホーク

ムサイ後期型用に搭載されたコムサイ。武装はカトリンク砲。航空機相手なら十分戦える。

MS-06R-2

高機動型ザク後期型
(マシンガン)

X3



資金 ▶ 860
資源 ▶ 1000
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

R-1型の問題点を根本的に改修し、大幅な性能UPを図った機体(R-2)。コストが高いのが難点。

MS-05B

ザク
(ランバール専用機)

X1



資金 ▶ 570
資源 ▶ 1000
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

索敵能力を有している上に、後の高機動型ザクをしのぐほどの耐久力を持つ、ラル自慢の愛機。

MSN-01

サイコミュ
高機動試験用ザク

X1



資金 ▶ 200
資源 ▶ 500
装備パーツ ▶
Hメガリュウシホウ、
ムウセンビームホウ

サイコミュ試験用ザクを高機動用に改修したMS。武装は強力なためNTが搭乗すれば実戦投入も可能。

MSM-03

ゴッグ

X3



資金 ▶ 380
資源 ▶ 900
装備パーツ ▶
メガリュウシホウ、ギョライ、クロー

1から設計された水陸両用MS。序盤の水中では無敵だが、上空からの攻撃には無力なのが痛い。

MS-06F

ザクII
(J・ライデン専用機)

X1



資金 ▶ 720
資源 ▶ 1050
装備パーツ ▶
ザクハズーカ、ヒートホーク、タックル

ルウム戦役で戦果を上げたJ・ライデンが使用を許された専用機。機動性を大幅にUPした機体。

MS-06FZ

ザク改

X3



資金 ▶ 500
資源 ▶ 850
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、クレネード、ヒートホーク、タックル

「統合整備計画」の発動により開発された機体。確かに性能はUPしたが、主流はすでにドムへと…。

MS-05B

ザク
(黒い三連星専用機)

X1



資金 ▶ 580
資源 ▶ 950
装備パーツ ▶
ザクハズーカ、ヒートホーク、タックル

通常のザクの倍以上ある耐久力と、3倍以上の運動性能を持つ。武装はバズーカでも、移動力は高い。

MS-06F

ザクII
(S・マツナガ専用機)

X1



資金 ▶ 700
資源 ▶ 1200
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

シン・マツナガの愛機。「白狼」の名にふさわしく量産機の倍近い耐久力を持つ。運動性能も高い。

MS-06E

ザク強行偵察型

X3



資金 ▶ 350
資源 ▶ 370
装備パーツ ▶
ガンカメラ×2、ヒートホーク

ミノフスキー濃度が高くても索敵が可能なガンカメラを搭載。敵の守備隊が少ない際に活用できる。

MS-06K

ザク・キャノン

X3



資金 ▶ 240
資源 ▶ 570
装備パーツ ▶
180ミリキャノン、ザクマシンガン、ヒックガン

ザクII陸戦型をベースに開発された防空用MS。索敵能力を有し、高い対空攻撃力を持っている。

ザクII
(スキウレ)

X3



資金 ▶ 240
資源 ▶ 470
装備パーツ ▶
スキウレホウ

拠点防衛用の移動砲座スキウレに搭乗したタイプ。遠距離からの強力な支援効果が期待できる。

MS-06V

ザクタンク

X3



資金 ▶ 100
資源 ▶ 270
装備パーツ ▶
180ミリキャノン、3連バレルガン

壊れたザクIIとマゼラベースを合体させた再生機。1ターンで生産できるので大量生産が可能だ。

MS-06D

ザク・デザートタイプ

X3



資金 ▶ 270
資源 ▶ 630
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、ミサイルランチャー、ヒートホーク

砂漠はもちろん地上での移動力が抜群。索敵能力があり、量産が利くと、かなり使える機体だ。

MS-06F

ザクII
(バズーカ)

X3



資金 ▶ 240
資源 ▶ 470
装備パーツ ▶
ザクハズーカ、ヒートホーク、タックル

ザクマシンガンをザクバズーカに持ち替えたタイプ。攻撃力が上がった分、移動力が低下した。

MA-04X

ザクレロ

X1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 4850
装備パーツ ▶
ミサイルホウ、ミサイル、タックルアーム

初期の試作MA。試作とはいえ、強力なビーム砲と、生産スピードの早さは、十分量産に耐えうる。

MS-06M

ザク・マリンタイプ

X3



資金 ▶ 220
資源 ▶ 450
装備パーツ ▶
サブロケットガン、Hハルカン

水中用MSの実験機としてザクを改造した機体。性能は悪いが対空攻撃は可能。コグの護衛用か？

MS-06L

ザクII陸戦型
(バズーカ)

X3



資金 ▶ 260
資源 ▶ 500
装備パーツ▶
ザクバズーカ、ミサ
イルポッド、クラッ
カー、ヒートホーク

専用のクラッカーやミサイルポッド
の上に、バズーカを持つことで攻
撃力はかなりアップした。

MS-06S

ザクII指揮官用
(ドズル・ザビ専用機)

X1



資金 ▶ 950
資源 ▶ 1480
装備パーツ▶
ザクマシンガン、ヒ
ートホーク、タックル

装甲を強化して耐久力を上げるど
ともに、大型のヒートホークを装備
し、格闘戦に特化したタイプ。

MS-06F

ザクII
(マシンガン)

X3



資金 ▶ 150
資源 ▶ 360
装備パーツ▶
ザクマシンガン、ヒ
ートホーク、タックル

初期型(C型)から対核装備をは
ずし、改良された基本形。こちら
様々なザクへと進化していく。

MS-06L

ザクII陸戦型
(マシンガン)

X3



資金 ▶ 260
資源 ▶ 500
装備パーツ▶
ザクマシンガン、ミ
サイルポッド、クラッ
カー、ヒートホーク

基本形のF型を地上戦用に再設
計した機体。地上戦専用の武装
を持ち、ドダイとの合体が可能。

MS-06S

ザクII指揮官用
(バズーカ)

X1



資金 ▶ 900
資源 ▶ 1350
装備パーツ▶
ザクバズーカ、ヒ
ートホーク、タックル

ザクマシンガンをザクバズーカに
持ち替えたバージョン。移動力は
低下してしまっている。

MS-06F-2

ザクII
(後期生産型)

X3



資金 ▶ 380
資源 ▶ 670
装備パーツ▶
ザクマシンガン、シュ
ームファウスト、グレネ
ード、ヒートホーク

ザクIIF型を強化し、耐久力や運
動性能をUPさせた。ローコストだ
が、すでに時代はグフヘ……。

MS-06L

ザクII陸戦型
(マゼラトップ砲)

X3



資金 ▶ 260
資源 ▶ 500
装備パーツ▶
マゼラトップ砲、ミ
サイルポッド

マゼラトップ砲の砲身を流用する
ことで、遠距離から援護射撃をす
る援護型の武装が可能。

MS-06S

ザクII指揮官用
(マシンガン)

X1



資金 ▶ 900
資源 ▶ 1350
装備パーツ▶
ザクマシンガン、ヒ
ートホーク、タックル

指揮官用にチューンされた強化
型ザク。頭部の飾りと、索敵能力
の追加がポイント。

MS-06FS

ザクII指揮官用
(ガルマ・ザビ専用機)

X1



資金 ▶ 1050
資源 ▶ 1420
装備パーツ▶
ザクマシンガン、ヒ
ートホーク、タックル、
Hバルカン

ガルマの操縦技術に合わせた特
別仕様機。頭部に追加装備され
ているバルカン砲が特徴的。

MS-06C

ザクII初期型
(シャア専用機)

X1



資金 ▶ 680
資源 ▶ 1100
装備パーツ▶
ザクバズーカ、ヒ
ートホーク、タックル

シャアが「一週間戦争」時に5隻の
戦艦を沈めた伝説の機体。通常の
3倍の運動性能を持っている。

MS-06C

ザクII初期型
(核バズーカ)

X3



資金 ▶ 220
資源 ▶ 520
装備パーツ▶
カクバズーカ

南極条約で禁じられた核兵器での
武装。「第2次ブリティッシュ作戦」
の発動で再開発が提起される。

MS-06S

ザクII指揮官用
(シャア専用機)

X1



資金 ▶ 1100
資源 ▶ 1350
装備パーツ▶
ザクバズーカ、ヒ
ートホーク、タックル

耐久力は普通の指揮官機と大差
ないが、シャア仕様ということでか
なり機動力が高められている。

MSM-046

ジュアック

X3



資金 ▶ 550
資源 ▶ 1200
装備パーツ ▶
ロケットランチャー、
タックル

「ジャブロー攻陥用MS開発作戦」
による砲撃用MS。水中から陸上
を狙撃できる唯一の支援MSだ。

ザンジバル改良型

X1



資金 ▶ 4200
資源 ▶ 8500
装備パーツ ▶
メガリウシホウ、フ
シホウ、キカンホウ

武装や運動性能が向上した。も
ともとが高性能艦のため、大幅な
変更点は見られない。

MS-06C

ザクⅡ初期型
(バズーカ)

X3



資金 ▶ 220
資源 ▶ 520
装備パーツ ▶
ザクバズーカ、ヒー
トホーク、タックル

武装をザクバズーカに持ち替えた
バージョン。移動力は低下するの
で、状況により使い分けが必要。

MSM-07

ズゴック

X3



資金 ▶ 620
資源 ▶ 850
装備パーツ ▶
バントバルカン、ロ
ケットダン、クロー

水陸両用MSでありながら高い陸
戦能力を有する。ゴッグの耐久力
とアッカイの機動力を持つ名機。

MAN-02

ジオング

X1



資金 ▶ 4500
資源 ▶ 6000
装備パーツ ▶
メガリウシホウ、メガ
リウシホウ、ユウセンビー
ムホウ、Mメガリウシホウ

完成寸前までいっていたNT専用
MS。NTの搭乗で無敵となる。頭
部は脱出装置として使用可能。

MS-06C

ザクⅡ初期型
(マシンガン)

X3



資金 ▶ 220
資源 ▶ 520
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、ヒ
ートホーク、タックル

旧ザクをベースに開発された新型
ザクで、耐久力をはじめ、全体的
に性能が底上げされている。

MSM-07S

ズゴック
(指揮官用)

X1



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 2000
装備パーツ ▶
クローバイス、ビー
ム、ロケットダン、ク
ロー、トッシンクロー

カスタムメイドにより、機動性と耐
久力を大幅に向上させた司令官
機。索敵能力も追加された。

ジオング
(頭部パーツ)

X1



資金 ▶ 680
資源 ▶ 800
装備パーツ ▶
Mメガリウシホウ

本体がやられると頭部だけが切り
放され、そのまま戦艦の航行が可
能。ただし耐久力は低い。

YMS-15M

ザメル
(メルザウ・カノーン)

X1



資金 ▶ 2250
資源 ▶ 4500
装備パーツ ▶
68センチカノン、ミ
サイルランチャー、
バルカン

遠距離からの強力な砲撃、ホバ
ーによる高速移動、高い索敵能力と、
かなり高性能の支援用重MS。

MSM-07S

ズゴック
(シャア専用機)

X1



資金 ▶ 1400
資源 ▶ 2150
装備パーツ ▶
クローバイス、ビー
ム、ロケットダン、ク
ロー、トッシンクロー

耐久力と運動性能の両方をUP
させた赤いズゴック。ジャブロー潜
入時にシャアが使用した。

ジッコ

X3



資金 ▶ 180
資源 ▶ 360
装備パーツ ▶
ミサイルランチャー

小型の突撃艇。ビーム兵器を無
効化する機乱脚が使用可能。突
撃武装のMSと組めばさらに強力。

ザンジバル

X1



資金 ▶ 3500
資源 ▶ 7200
装備パーツ ▶
メガリウシホウ、シ
ュホウ、キカンホウ

ジオン軍初の大気圏突入、打上
能力を持った機動巡洋艦。高性
能艦だが、建造に時間がかかる。

ドタイ

(ザクII陸戦型・搭載中)

X3



資金 ▶ 380
資源 ▶ 800
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、タ
イチミサイル

合体した状態なら移動力が高いが、接近戦はできなくなってしまう攻撃時は分離しよう

チベ

X1



資金 ▶ 800
資源 ▶ 4800
装備パーツ ▶
デュボウ、ミサイル

将官クラスが使用する重巡洋艦。主砲の射程が長く、攻撃力もあるので前線のMS支援に活躍する。

MSM-07E

スゴックE

X3



資金 ▶ 900
資源 ▶ 1450
装備パーツ ▶
ハンドビームカノン、
ギョライ、クロウ、トッ
シノクロ

「統合整備計画」により、試験的に開発されたスゴック。手足の改装により機動力がUPした。

ドップ

X5



資金 ▶ 50
資源 ▶ 135
装備パーツ ▶
ミサイルランチャー、
キカンボウ

主力戦闘機。索敵や対爆撃機で活躍する。航空機の種類が少ないシオン軍にとっては貴重な戦力。

ティベ

X1



資金 ▶ 2800
資源 ▶ 7200
装備パーツ ▶
デュボウ、ミサイル

チベの改修機たか、主砲の射程と攻撃力が段違いに向上しているため、実戦ではかなり使える。

MSM-08

ゾゴック

X3



資金 ▶ 880
資源 ▶ 2000
装備パーツ ▶
フイドカッター、フレ
キシブルアーム

ジャブロー攻略用MSとして最後に開発された格闘専用MS。4体の中でもっともタフな機体だ。

ドップ

(ガルマ・ザビ専用機)

X1



資金 ▶ 70
資源 ▶ 360
装備パーツ ▶
ミサイルランチャー、
キカンボウ

ノーマルのドップより移動力と索敵能力が高いことから、偵察要員として部隊に混ぜておきたい。

ドタイ

X3



資金 ▶ 120
資源 ▶ 300
装備パーツ ▶
タイチミサイル

地上攻撃用の爆撃機。陸戦型ザクやクフと合体することもある。量産が可能で使いやすい。

MSM-10

ゾック

X1



資金 ▶ 1750
資源 ▶ 3500
装備パーツ ▶
メガリュウシボウ フ
ォノンレーザー

強力なメガ粒子砲を装備した水陸両用MS。耐久力と移動力が高いが、運動性能は低いので注意。

MS-09

ドム

X3



資金 ▶ 500
資源 ▶ 990
装備パーツ ▶
チャイアントハマー
カスプレットビーム、
オートソード

クフ飛行型のホバー走行技術をもとに開発された陸戦用重MS。厚い装甲と高機動性を両立させた。

ドタイ

(クフ・搭載中)

X3



資金 ▶ 510
資源 ▶ 1060
装備パーツ ▶
ハンドマシンガン、タ
イチミサイル

合体時の武装はハンドマシンガンと対地ミサイル。耐久力は両方の値を合わせた数になる。

ダブデ

X1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 9000
装備パーツ ▶
デュボウ、キカンボウ

8体までユニットを載せられる大型陸戦艦。移動力が低いので、据点防御に使用するのが無難。

MSM-03C

ハイコック

X3



資金 ▶ 600
資源 ▶ 950
装備パーツ ▶
ライトビームカノン、
ギョライ、クロー

「統合整備計画」により、コックを全面改修した機体。耐久力は下がったが、機動力が倍増した。

ドロス

X1



資金 ▶ 5000
資源 ▶ 18000
装備パーツ ▶
バームホウ

超等級の大型宇宙空母。15ユニットを搭載可能。ずば抜けた索敵能力と耐久力を誇る移動要塞。

MS-09

ドム

(黒い三連星専用機)

X1



資金 ▶ 1180
資源 ▶ 2160
装備パーツ ▶
ファイアントハズーカ、スプレッドビーム、
ビートソード

黒い三連星の代名詞的な機体。機動力をさらにUP、「ジェットストリームアタック」を可能にした。

RMS-106

ハイザック
(ビームライフル)

X3



資金 ▶ 680
資源 ▶ 1150
装備パーツ ▶
ビームライフル、ミ
サイルポッド、ビート
ホーク×2

ザクマシンガン改の代わりにビームライフルを装備したバージョン。移動力は下かってしまう

MS-09G

ドワッジ

X3



資金 ▶ 620
資源 ▶ 1200
装備パーツ ▶
ファイアントハズーカ、スプレッドビーム、
ビートソード

ドム系MSの最終量産型。耐久性、運動性、攻撃力などあらゆる性能が底上げされている。

MS-09

ドム

(ランバ・ラル専用機)

X1



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 2500
装備パーツ ▶
ファイアントハズーカ、スプレッドビーム、
ビートソード

ラルのパーソナルカラーである青で塗装された専用機。ドムの極限まで耐久力がUPされている。

RMS-106

ハイザック
(マシンガン)

X3



資金 ▶ 680
資源 ▶ 1150
装備パーツ ▶
ザクマシンガン、ミ
サイルポッド、ビ
ームサーベル×2

史実では一年戦争後、連邦軍がジオン軍の技術を取り入れて作った機体。ケルグと同程度の性能。

MS-09H

ドワッジ改

X1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 3350
装備パーツ ▶
ビームカノン、スプレッドビーム、
ビートソード

指揮官用にドワッジを改修した機体。専用装備のビームカノンによる遠距離からの狙撃は強力。

MS-09F/TROP

ドム・トロベン

X3



資金 ▶ 550
資源 ▶ 1050
装備パーツ ▶
ラケーテン/マー
カ、マシンガン、ビ
ートサーベル

ドムを局地戦用に改造した機体。ラケーテンバズーカなど、火力が強化され、攻撃力がUPしている。

RMS-106CS

ハイザック・カスタム

X3



資金 ▶ 1300
資源 ▶ 1500
装備パーツ ▶
ビームランチャー、
ビームサーベル×2

命中精度の高いビームランチャーを装備。さらに耐久力をUPした改造機。強力な支援部隊となる。

MSN-02

パーフェクトジオング

X1



資金 ▶ 5800
資源 ▶ 8500
装備パーツ ▶
メガジャウシホウ、メガ
ジャウシホウ、ユウセンビ
ームホウ、メガジャウシホウ

脚部を装着した完成形。宇宙戦のみ使用可能だったジオングとは違い地上での運用が可能となる。

MS-21C

ドラッツェ

X3



資金 ▶ 450
資源 ▶ 720
装備パーツ ▶
40ミリマシンガン、
ビームサーベル×2

ガトルのエンジンとザクIIのパーツで作ったMS。コストの割に移動力はあるが、能力はザク並み。

マゼラアタック

X5



資金 ▶ 60
資源 ▶ 150
装備パーツ ▶
マゼラトップホウ、3
レンバールガン

砲塔部が分離、飛行可能という画期的な戦車。戦闘車両としても射程が長く、優秀な兵器だ。

ファルメル

X1



資金 ▶ 1250
資源 ▶ 3000
装備パーツ ▶
シュホウ、ミサイル

ムサイのブリッジを改修した強化艦。機動力が増しているほか、牽制力が大幅にUPしている。

バブア

X1



資金 ▶ 400
資源 ▶ 1600
装備パーツ ▶
キカンホウ

補給艦。ミノフスキー粒子の散布や物資の消費が激しいMSへの補給が任務。武装はかなり貧弱。

マゼラトップ

X5



資金 ▶ 30
資源 ▶ 75
装備パーツ ▶
マゼラトップホウ

戦闘機として考えればトップ以上の攻撃力と射程を持つ。物資が少ないため、航続距離は短い。

MAN-03

ブラウ・フロ

X1



資金 ▶ 5500
資源 ▶ 8500
装備パーツ ▶
メガリュウシホウ、ユ
ウセンビームホウ

フナガン機関の提案で作られた、初のNT専用MA。サイコミュシステムが使えれば強力な機体。

MA-08

ビグ・サム

X1



資金 ▶ 7500
資源 ▶ 16000
装備パーツ ▶
ウクサンヒーム、BG
メガリュウシホウ

ジャブロー攻陥用に開発された大型MA。BGメガ粒子砲とフィールドを備え、攻守ともに完璧。

マゼラベース

X5



資金 ▶ 30
資源 ▶ 75
装備パーツ ▶
3レンバールガン

武器は三連バールガンのみ。しかも地上にいる敵しか攻撃できなくなる。運動性能はやや上昇。

RX-79BD-2

ブルーディスティニー
2号機(ニムバス専用機)

X1



資金 ▶ 2300
資源 ▶ 3500
装備パーツ ▶
デシガン、Cミサイル、Hバールガン、ビームサーベル

ニムバスが連邦から奪ってきたBD2号機をニムバス専用機に改修した機体。耐久、運動がUPした。

MA-05

ビグロ

X1



資金 ▶ 3800
資源 ▶ 7000
装備パーツ ▶
メガリュウシホウ、ミ
サイル、クロー

MS以上の機動性を持つ宇宙用MA。MSには遠距離から射撃。戦艦にはクローによる攻撃が有効。

マッドアングラー

X1



資金 ▶ 2500
資源 ▶ 5200
装備パーツ ▶
ギョライ、タイチミサ
イル

キャリフォルニアベース占領時に入手したM級潜水艦の改良型潜水母艦。8ユニットが搭載可能。

MS-10

ベズン・ドワッジ

X3



資金 ▶ 1050
資源 ▶ 1800
装備パーツ ▶
ジャイアントバズー
カ、ビートソード

「ベズン計画」の発動により開発されたドム系重MS。耐久力と攻撃力が飛躍的に向上している。

ファットアングル

X1



資金 ▶ 600
資源 ▶ 1450
装備パーツ ▶
バールガン

物資運搬用の大型輸送機。3ユニットが搭載可能。耐久力は低く、前線には出さない方がよい。

ルグゲン

X3



資金 ▶ 80
資源 ▶ 165
装備パーツ ▶
バルカン

ジオン軍の偵察機。高い索敵能力を持っている。実戦能力はかなり低いので、運用に注意が必要。

ライノサラス

X1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 3500
装備パーツ ▶
チョウキョリホウ、アー
ムマシンガン、ミサイル
ランチャー、キカンホウ

地上軍が独自に制作した大型MA。長距離砲の命中率は低いので、ヴィッシュを搭乗させよう。

ムサイ

X1



資金 ▶ 1100
資源 ▶ 3000
装備パーツ ▶
シュホウ、ミサイル

ジオン軍の軽巡洋艦。コムサイを分離することで、地上へ1ユニットを降下させることができる。

AGX-04

ガーベラ・テトラ

X1



資金 ▶ 5200
資源 ▶ 5600
装備パーツ ▶
ビームマシンガン、
ノクシャホウ、ビーム
サーベル×2

サイザリスを開発しており、敵軍本産業との友好度が高いと開発できる高性能の宇宙戦用MS。

MS-14J

リゲルグ

X1



資金 ▶ 3000
資源 ▶ 3250
装備パーツ ▶
ビームライフル、クレー
ードランチャー、ビーム
サーベル、ミサイルポッド

高機動型ゲルグの機動性をウィングバインダーによって倍増させた機体。抜群の運動性能を誇る。

ムサイ後期型

X1



資金 ▶ 1300
資源 ▶ 3400
装備パーツ ▶
シュホウ、キカンホウ

耐久力や武装の威力が向上しているムサイのバリエーション。耐久力が高いので防衛に向いている。

AGX-04

ガーベラ・テトラ改

X1



資金 ▶ 5800
資源 ▶ 6300
装備パーツ ▶
ビームマシンガン、
ノクシャホウ、ビーム
サーベル×2

ガーベラ・テトラにさらに改修を加えた超高性能機。有能なパイロットを乗せれば無敵の強さ。

MS-09R

リック・ドム

X3



資金 ▶ 500
資源 ▶ 990
装備パーツ ▶
ジャイアントバズー
カスプレッドビーム、
ヒートソード

高機動試験型ザクのデータを基に、ドムを宇宙戦仕様に改修した機体。性能的には大差ない。

ムサイ最終型

X1



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 3800
装備パーツ ▶
シュホウ、ミサイル

武装の射程が延び、攻撃力もUP。かなりの高性能だがコストは後期型と大差ない。お買い得だ。

AMX-002

ノイエ・ジール

X1



資金 ▶ 10000
資源 ▶ 13500
装備パーツ ▶
メガリョウシホウ×
2、ビームサーベル、
アームクロウ

ハマーンがもたらすアックスの技術によって開発できる巨大MA。攻撃力、防御力ともに絶対的。

MS-09R-2

リック・ドムⅡ
(ツヴァイ)

X3



資金 ▶ 630
資源 ▶ 1200
装備パーツ ▶
ジャイアントバズーカ、
リョウムファウスト、ビ
ームホウ、ヒートソード

「統合整備計画」によって開発されたリックドムの改修機。耐久力が向上し、武装が強力になった。

ユーコン

X1



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 2500
装備パーツ ▶
ギョリア、タイチミサ
イル

キャリフォルニアベース占領時に入手したリ級潜水艦に改良を加え、6ユニットを搭載可能にした。



ジオン公国軍一年戦争報告書

99ターン以内にジャブローを制圧

規定ターンである99ターン以内にジャブローを攻略すると完全勝利モードに入る。シャブロー攻略を、ジャブロー潜入作戦、第二次ブリティッシュ作戦のどちらでクリアしてもストーリー的には問題はない。とにかく、99ターン以内にクリアすることを目指す。

このモードで第2部に入ると、地球連邦軍の代わりにネオ・ジオンとティターンズの両国と戦うことになる。ティターンズを撃破するとティターンズ・シロクコが、ネオ・ジオンを撃破するとエウゴがそれぞれ出現する。



第2部のスタート時にはネオジオンとティターンズが出現している

100ターン以内に70%以上のエリアを制圧

規定ターン数を迎えた段階で、宇宙と地上の70%以上のエリアを制圧していると判定勝利モードになる。ジャブロー周辺までは制圧することができたが本拠地・ジャブローを落とすことができなかった時、もしくは、ターン数が足りなくてジャブローまで攻めることができなかった場合になりやすい。

第2部は引き続き連邦軍と戦うことになる。第2部スタートから10ターンが経過するとイベントが発生し、第三勢力が出現する。今までの選択技によって出現する国家は変化する。



最初の10ターンは連邦軍の一騎打ちなので、それほど驚いても驚しくない

100ターン時に自軍の制圧エリアが70%以下

100ターンが経過した状態で制圧しているエリアが、全エリア中の70%以下だと判定敗北モードへと進んでいく。このモードでも第2部へと進むことができるため、かなり攻め込まれていても平気である。

第2部がスタートすると連邦軍、エウゴの両国と戦うことになる。第1部でかなり技術レベルを上げていないと、敵のMSに手も足も出なくなりやすい。第2部から技術レベルを挽回しようと思っても、戦線を維持するどころか反対に押し込まれてしまうこともよくあることだ。

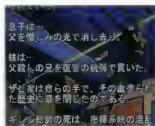


2つの勢力に気をくばりつつ、自軍のエリアをかためていこう

史実エンディング&ゲームオーバー

敵軍にシオンの本拠地であるサイド3を制圧されてしまうと強制的にゲームオーバーとなってしまう。この状態になってしまうと、第2部に進むことはできず、やり直しを余儀なくされる。

また、順調にゲームが進んでも強制的にゲームオーバーになってしまう史実エンディングというモードが存在する。史実エンディングになってしまえばギレンがキシリアによって暗殺されるイベントが発生する。このあとは、アニメの原作と同様の結果となってしまうので注意が必要だ。



史実同様にジオンが地球連邦に勝つことはできないのだから



Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed
"Blood of Zeon"

Chapter 5

THIRD FORCE

第三勢力

ティターンズ 1

本拠地 / グリプス2



ジャミトフ・ハイマン

地球連邦軍政府高官であり、ティターンズの総帥。『ティターンズを私兵部隊』、地球連邦の全権を我がものとする。地球上の人間を全滅させてでも、地球の再生を計るという野望を持ち、その計画を合法的に行うため、ティターンズを組織する。

ストーリー

一年戦争の終戦時における連邦政府の軟弱な姿勢に対して、アースノイドからは強い不満の声が生じていた。そういった状況を背景に、旧公国軍ゲリラや、スベースノイドのテロリスト集団の撲滅を主任務として行動する連邦内の組織「ティターンズ」が発足された。

地球は優れた軍人によって統治されるべきであり、地球環境を汚染し続けるスベースノイドは地球から出て行くべきだとする彼らの主張はアースノイドたちに広く受け入れられ、以後急速に連邦内での勢力を広げていく。

当然のことながらこのような組織が民主的に機能するはずはなく、ティターンズの総帥であるジャミトフ・ハイマンはいつしか独裁者と化する。以後スベースノイドへの弾圧をさらに強め、同時に連邦政府を形骸化させていく。

各地で強まる反連邦運動を抑え込め、テロ防止の名目で軍隊を送り、組織の壊滅を図る。

サイド7に軍事基地「グリプス2」を建設したことにより、エウゴとの関係は急速に緊張を高める。



パイロットデータ

パイロットリスト

ジャミトフ
バスク・オム
ジャマイカン
ブラン・ブルターク
モンシア
ベイト
ヤザン・ゲープル
ライラ
アデル
ジェリド・メサ
カクリコン
エマ・シーン
プロト・ゼロ
マウアー・ファラオ
フォウ・ムラサメ
ロザミア・バダム



フォウ・ムラサメ

ムラサメ機関が作り出した、4番目の強化人間。過去の記憶を取り戻すためサイコガンダムに乗り、ティターンズに協力する。

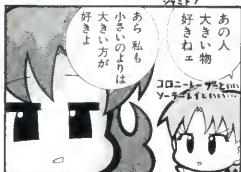


バスク・オム

ティターンズの総指揮官。冷血な権力主義者で、30万バンの暴ガス作戦の実行者。ティターンズは「選ばれた貴族」という選民の思想を持つ。

下話が好きな女

画...神楽つな



モビルスーツ



Column 会話集

レビル

レビル
「何を考えているのだジャミトフ
貴様のやっていることが、ギレンと同じだということが判らないのか!」
ジャミトフ
「地球が要求しているのだ!
地球圏に対して、やって見せねばなら
んのだよ!」

ジャミトフ

ティターンズ 2

本拠地 / グリプス2



バプテマス・シロッコ

木星で養成されたニュータイプ。戦後の世界を支配するのニュータイプの女性だと感じ、己の理想のためにジャストフを暗殺し、ティターンズの全権を奪う。また、自らハンドメイドのMSを設計、開発する技術を持ち、優秀な戦略家でもある。パイロットとしても一流で愛機シ・Oを操る。

ストーリー

ティターンズは、ルナツー宙域にグリプス2と旧ア・バオア・クーを連結させ、宇宙軍事拠点「ゼダンの門」を完成させる。そしてエウゴの拠点と思われる月面都市やコロニーを攻撃、NBC兵器やコロニー爆弾も投入して全滅作戦を展開する。エウゴもこれに対抗しMS部隊を出動させ、各地で小規模な戦闘がくり返されていた。

そのころ地球圏に帰還したアクシズの存在を脅威に感じたジャミトフは、ゼダンの門にてハマーンと会合する。しかし互いの不信から同盟交渉は決裂し、二つどもえの戦乱状態に突入する。

そして、ティターンズの掌握をもちろむ「木星婦りの男」バプテマス・シロッコは、混乱に乗じてジャミトフの暗殺に成功。分裂寸前だったティターンズをまとめ上げ、新たな指導者として迎え入れられる。シロッコはアクシズと歩調をあわせ、当面の敵であるエウゴに挑む。

優れたニュータイプであり、MSの設計者としても卓越した才能を持つシロッコは、ジュビトリス内で開発した新型MSを投入し、エウゴを徐々に追いつめていく。



悪かな地球人を排除し、ティターンズによる地球再生をめぐる。

パイロットデータ

パイロットリスト

シロッコ
フラン・ブルターク
モンシア
ヘイト
ヤサン・ゲープル
ライラ
アデル
ジェリド・メサ
カクリコン
レコア・ロンド
マウアー・ファラオ
フォウ・ムラサメ
ロザミア・バダム



ジェリド・メサ

ティターンズのエースパイロット。マウアーとともにシロッコ隊に参加。いつかは自らの手で、ティターンズを掌握するという野望を抱いている。



レコア・ロンド

元エウゴのパイロット。ジュビトリスに潜入した際、シロッコのニュータイプとしての力に惹かれ、そのままティターンズへと転身する。

共倒れの男

西... 神楽つな



知らん

モビルスーツ



PMX-003

ジ・O

ジュピトリス製MS。シロッコが自ら設計し、作り上げたMS。サイコミュの一種であるパイオセンサーを搭載している。

Column 会話集

シロッコ

シロッコ

「君には魂の安らぎが必要だ。

君の心は傷ついている

私の所に来るべきだ」

レコア

「魂の安らぎ?」

シロッコ

「そうだ。君は強い女を演じるしかなかった。

疲れを癒す場所が欲しかった」

レコア

「まるで見たようなことを仰る。

私はあなたの様な男を

待っていたのかもしれませんが」

レコア



デラズ・フリート

本拠地/イバランソ



エギーユ・デラズ

元ザビ家機動隊隊長。一年戦争終戦後、地球圏に残存するジオン軍兵をまとめ上げ「デラズ・フリート」を結成する。彼の「星の屑」作戦は秘密にして大胆なプランで、その発想・行動力は特筆に値する。原作では、連邦と通じていたシーマによって殺害されている。

ストーリー

ときに、0079年12月31日。ジオン軍最終防衛ライン、宇宙要塞ア・バオア・クーは連邦艦隊の総攻撃を受けていた。

艦隊を率いて必死の防戦を行うデラズの元へ、一通の報告が届く。

——ギレン総帥戦死。——

デラズは、ギレンがキシリアに暗殺されたことを悟る。生き延びてギレンの意志を継ぐことが自分の使命だと信じ、撤退を決意、残存艦隊を率いて戦場を離脱する。その中には、「ソロモンの悪夢」アナベル・ガトーの姿もあった。

そして、3年のときが過ぎた。

暗礁宙域に建設された要塞基地「茨の園」で、連邦に対する復讐の機会をうかがっていたデラズがついに動く。

作戦名は「星の屑」。ガンダム試作2号機を強奪し、コンベイトウ(旧

ソロモン)で4年ぶりに行われる連邦艦隊の観艦式を襲撃しようというのだ。

ア・バオア・クーに散ったギレン総帥の無念を晴らすため、今、ジオンの残光が最後の輝きを放つ。

「ソロモンよ、私は帰ってきた！」



連邦の艦隊どもめ、目くらましくり出した核の炎に焼かれるがよい

パイロットデータ

パイロットリスト

ノイエ・ヒ・ター
エギーユ・デラズ
シーマ・ガラハウ
ドライセ
アナベル・ガトー
ケリィ・レスナー
ビリア・クラウドル
カリウス



シーマ・ガラハウ

独特のサディスティックな言動と行動が目立つが、指揮官・MSパイロットとしては優秀な士官。「志を持たぬ者」とはデラズの言。



アナベル・ガトー

一年戦争当時「ソロモンの悪夢」と連邦に恐れられたドズル麾下のエースパイロット。大義のためならばすべてを捨てることができる生粋の軍人。

デラズ・フリート万歳!

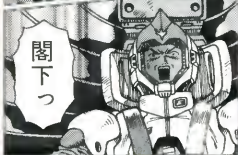
画..藤井昌浩



ガトーよ!!

ワシの屍を
踏み越えて
行け!

閣下っ



だめだこりゃ

モビルスーツ



AMX-002

ノイエ・ジール

アクシズからデラズ・フリートに提供されたモビルアーマー。大口徑ビームと格闘用クロー、トフィールドをも備えた凄力無比な機体。

Column 全話集

ガトー

デラズ
「我が祖国が
この宇宙に光をもたらす
その日まで
貴公の命、儂が預かった!」
ガトー
「その日まで
私の命、お預けいたします」

.....

デラズ



エウーゴ

本拠地 / ラビアンローズ



フレックス・フォーラ

元連邦政府議員の士官。ジャミトフ・ハイマンの脱走にシオンの活動も危険視し、連邦軍の警備隊をまとめながらエウーゴを組織する。ジャミトフにより暗殺されるが、エウーゴを作り上げたその行為は、地球の歴史に大きな影響を与えることになる。

ストーリー

一年戦争終結後、反ジオンの声は根強くスベール・スノイドへの風当たりは日増しに強くなっていった。元地球連邦要人フレックス・フォーラは、この政府の政策に見切りをつけ、反地球連邦組織政府運動・エウーゴを設立。地球での地道なゲリラ活動を続けていた。

そんな中、ジオンの残党勢力であるデラーズ・フリートが「星の屑」作戦を実行に移す。この作戦中、「コロニー落とし」が敢行されるにあたり、連邦政府は新しい軍部組織ティターンズを発足させる。しかし、ティターンズは当初の目的とははずれ、大將・ジャミトフが私利私欲のために軍を動かして、己の力を誇示するだけの組織に成り下がっていた。

秘密裏に活動していたエウーゴは、クワトロ・バジーナの助力を得てアナハイム・エレクトロニクス社の協力を取りつける。アナハイム社をバックにつけたエウーゴは、ティターンズへの対抗とスベール・スノイドへの保護政策を打ち出し、急速に勢力を増加させていった。

宇宙世紀0087年3月2日、エウーゴは、ある男との運命的な出会いを迎えるのだった……。



スベール・スノイドを救うための戦いが今、始まる

パイロットデータ

パイロットリスト

フレックス
ブライト・ノア
ヘンケン
アムロ・レイ
スレッガー・ロウ
クワトロ・バジーナ
リュウ・ホセイ
アポリー
ロベルト
カイ・シテン
ハヤト・コバヤシ
セイラ・マス
レオ・ロンド



クワトロ・バジーナ

シャア・アズナブルのもう1つの名前。本来は連邦と地球国の動向を探るための偽名を使い活動していたが、戦乱の中心へと巻き込まれていく。



カミーユ・ヒダン

ティターンズへの反感からエウーゴに身を投じた若者。家庭環境の影響で、ある意味歪んだ人格ではあるが、非常に強力なニュータイプ。

逆襲のシャア

画...坂本つくね

これより
帰還するクワトロ
大尉だ！

はっ

そちらの
受け入れ
頼む!!2人ばかり
客がいるさすが
クワトロ大尉また誰かを
捕まえて
こられたんだなネオ・ジオン
逆襲のシャア編
おわり捕まっ
ちやった♡

モビルスーツ



MSZ-006

Zガンダム

カミーユ・ビダンが設計に携わった
可変機構搭載のMS。多彩な武装
と高い機動力で、同世代の他MS
の追跡を許さない高性能な機体。

Column 会話集

カミーユ

カミーユ

「僕はどちらか食いんです？
僕がパイロットになって何になるの
です」

クワトロ

「魂を、重力に引かれて飛ばすことが出
来ない地球の人々の魂を」

カミーユ

「関係ないでしょ！ 僕には。
だったらあなたはなぜ軍人なんです？」

クワトロ

「他に食べる方法を知らんからさ。
だから未だに娘さんも貰えん」

クワトロ



正統ジオン

本拠地 / グラナダ



キシリア・サビ

突撃機動軍の司令官を務めるザビ家の長女。早くからニュータイプ存在を認識し、フラナガン機関を設立する。ドズルとは異なり、武人ではなく戦略家である。自ら信じるジオンを立ち上げるため、兄であるギレンを殺害し、ジオンの実権を手中にする。

ストーリー

元来、キシリアとギレンは兄妹仲がよいわけではなく潜在的な政敵として互いに反目しあっていた。このような事態を引き起こす火種はいくらでも存在していたのである。

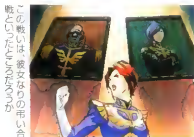
そして、ギレンが弟のガルマの死を戦争目的のプロパガンダに利用し、父親であるデキン公までも国家に害を成す存在として闇に葬り去ったことで、キシリアの兄に対する疑念は一気に確信に変わっていった。

これ以上ギレンと志をとにもすることは不可能と考えたキシリアは独立を決意。

正統ジオンの名を掲げ、直轄地でもあった月面基地グラナダを本拠地とし、ギレンに対して宣戦布告を行う。

キシリアの反乱に付き従う者は、マクベ、トウィングといった腹心たちの他に、自らが創設したユイタイプ部隊の面々、黒い三連星、赤い稲妻など意外なほど多い。さらに元連邦でスパイ容疑がかかっていたエルランまでもが加入している。

伊達に年をくつてゐるわけでもないようだ。人脈は驚くほど広い。



この戦いは、彼女なりの市い合戦といったところだろうか。

パイロットデータ

パイロットリスト

キシリア・サビ	ラファ・スン
エルラン	トクワン
トウィング	アカハナ
マクベ	ミーシャ
シャア	マリオン・ウェルチ
バロム	デミトリー
シャリア・フル	カルシア
カイア	バーニィ
ブーン	
シュタイナー	
ジョニー・ライデン	
ニムバス	
オルテガ	
マッシュ	
シムス	
クスコ・アル	



ラファ・スン

シャアにニュータイプとしての能力を見出された少女。シャアとともに正統ジオン軍に参加し、ニュータイプ部隊の中核となる。



シャア・アズナブル

父を殺害した、ザビ家に対する恨みはあるが、キシリアの思想には賛賞できる部分があるため、正統ジオン軍への参加を決意する。

ほのぼのな女

画 神楽つば



モビルスーツ



MAN-02

ジオング

ジオン軍のニュータイプ専用MS。両腕のビーム砲が本体から分離し、有線操作による全方向からのオールレンジ攻撃を行う。

Column 金話集

キシリア

キシリア

「キャスバル様と戦うことになるなんて、あきれの前に笑ってしまおう!」

キャスバル

「そのキャスバル坊やにやられても笑っていることができますか、キシリア様?」

.....

キャスバル



新生ジオン

本拠地/ニューヤーク



ガルマ・ザビ

ザビ家の嫡男。末子のためか、素直で厳格な性格をしており、ジオン公国では人気の高い「アイドル」的な存在。シャアの真切りにより、命を落とす。軍人としては、実戦経験の少なさを悔み、その才能を活かし切れずにいたようだ。前髪を指に絡めるクセがある。

ストーリー

ガルマはこの戦争にたいした意義を感じていなかったのではないだろうか。「戦場で勲功を立て、兄や姉に自分を認めてもらいたい」という気持ちや、士官学校で同期だったシャアに対する焦りのようなものは感じられるが、いまひとつ「戦争」というものを真正面から受け止めていない印象を受ける。

しかしいつからか彼も、自分たちの始めた戦争に巻き込まれて何の罪もない人々が犠牲になっていくことに疑問を覚え始める。

よくできた兄や姉に対するコンプレックスなのかも知れないが、身内が始めたこの戦争は、自分の手で終わらせるべきなのではないかと思うようになっていた。

そして、ドズルの後押しと国民からの圧倒的な支持を受け、ガルマはついに起つ。

国民は、このとき

を待っていた。ザビ家の末子とともに理想国家を築くことを望んでいたのだ。

明確な理想など、今はまだなくてもよい。

髪を伸ばして見たところで、君はまだまだ坊やなのだから。

ドズル・ニューマツナガを従え、ガルマがついに立ち上がった。



パイロットデータ

パイロットリスト

ガルマ・ザビ
ドズル・ザビ
コンスコン
テザート・ロンメル
ドレン
ランバ・ラル
ガテム
シン・マツナガ
クラウレ・ハモン
クランブ
ククルストアン
デニム
アコース
ゴズン
ジーン
スレンダー



シン・マツナガ

ジオン公国の名家「マツナガ家」の嫡男。「白狼」の異名をとるエースパイロットで、白くカラーリングした専用機で戦場を駆け回る。

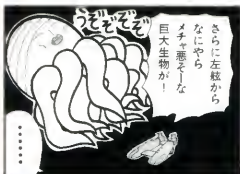


ドズル・ザビ

ザビ家三男にして最強の軍人。豪放磊落にして家族思いの人物。兵の信望も厚い。原作の「やらせはせんぞ」というセリフはあまりにも有名。

こだわる男

画...神楽つな



モビルスーツ



MA-085

サビ家専用ビッグ・サム

機体前部に紋章が施されたサビ家専用カスタム。さらに強力になったBGメガ粒子砲を装備している。まさに移動砲台。

Column 会話集

ドズル

ドズル
「ガールマ！ ここはオレが食い止める！ お前は下がっている！」
ガールマ
「いいえ。ドズル兄さんだけを危険な目に遭わせるわけにはいきません。私も戦います」
ドズル
「ここは戦場だ！ オレのことを兄と思うな。部下として扱え！ そうでなければ、この戦いに勝つことなどできません」

ガールマ

ネオ・ジオン

本拠地／グラナダ



キャスバル・レム・ダイクン

父・ジオン・ズム・ダイクンの意思、ジオニズム、各サイドを、それぞれ独立国家化させるという理想を受け継ぎ、新たにネオ・ジオンを設立する。シャア・アズナブルの名を捨て、再びキャスバル・レム・ダイクンの名を襲名する。

ストーリー

ジオン共和国の創設者、ジオン・ズム・ダイクンの息子、キャスバル・レム・ダイクン。

父を暗殺したザビ家に復讐するため、シャア・アズナブルと名を変え軍へと入隊し、ザビ家へと近づいていく。そして、キャスバルはときが動くのを静かに待っていた……。

宇宙世紀0080。連邦軍との「一年戦争」はジオンの勝利により終結。その勝利により、キレンの独裁政権は、ジオンが提唱するジオニズムを大きく歪めスベースノイドによる地球管理の正統性、選民思想を国民に植えつけようとした。さらに、政策に反対する旧ジオン派への弾圧を強化していく。そして、ついにときが動く。

ジオン共和国を、私利私欲で動かすザビ家を更正するため、正統なるジオニズムを受け継ぐ、キャスバルがネオ・ジオンを決起させる。もちろんその思想は、亡き父と同様、スベースノイドの真の自立である。だが、キャスバルは、父の志を受け継ぐとともに、ニュータイプがニュータイプとして生きる道を模索するのだった。

そして今、ザビ家に対し、宣戦布告が成される。

父・ジオン・ダイクンの意志を受け継ぎ、キャスバルの名を襲名する。



パイロットデータ

パイロットリスト

キャスバル
シャリア・ブル
ドレン
ブーン
クスコ・アル
ララー・スン
アカハナ
マリオン・ウェルチ
アポリー
ロベルト
デニム
ジーン
スレンダー



セイラ・マス

キャスバルの妹。本名アルテイシア・ア・ソム・ダイクン。父の理想を受け継いだ兄に協力すべく、ネオ・ジオン軍へと赴く。

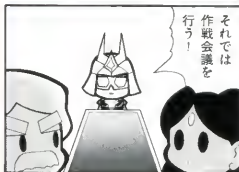


シャリア・ブル

ギレンがキシリアの研究を導くため、派遣したNT。キャスバルの掲げるニュータイプ思想に大いに共感を頂き、参戦する。

ネオジオン

画...神楽つな



モビルスーツ



RX-78CA

キャスバル専用ガンダム

連邦軍のエースであるRX-78をキャスバル専用機にカスタマイズした専用機。通常のガンダムより攻撃力、運動性などがアップしている。

Column 会話集

キャスバル

キャスバル
「アルティシア 戦いは危険だ。
下がっていてくれ」
セイラ
「私は昔のアルティシアではないわ。
私だって父さんの望みを叶えるために
戦いたい。
わかって、兄さん」
キャスバル
「強くなったな アルティシア」

...

セイラ



アクシズ

本拠地 / アクシズ



ハマーン・カーン

アクシズのマハラジャ・カーンの娘。アクシズ軍の最高司令官、地球圏の支配者。父の死により、一人でアクシズをまとめ上げた。また、自身も能力はニュータイプである。ただあまりにも強すぎる彼女は、孤独になる宿命を背負っている。

ストーリー

一年戦争末期、公国軍艦隊の一部は連邦に下ることをよしとせず、アステロイドベルトに存在する資源採掘用の小惑星基地「アクシズ」に逃亡していた。そのなかには、ザビ家の血筋を唯一残す、ドスルの娘ミネバとその母ゼナも含まれていた。

3年後、指導者であるマハラジャ・カーンとゼナが死亡する。二日後、指導者不在を重く見たシャア（彼もまたアクシズに落ちのびていた）の推薦によりマハラジャの娘であるハマーンがその跡を継ぎ、ミネバの摂政に就任する。彼女はその生まれもったカリスマ性によって、またたく間にアクシズを掌握し、ザビ家再興のための準備増強を行っていく。

そしてさらに4年後、熱核バリス推進機を使い小惑星帯から移動してきた宇宙要塞・アクシズは、ついに地球圏にその姿を現す。

それは、エウゴとティターンズの争いに乗じて、ザビ家の名の下に地球圏を征服するためであった。

宇宙世紀0088年2月29日、ハマーンは、地球圏の全住民に対しネオ・ジオンの再興を宣言する。

ここに、第一次ネオ・ジオン戦争が幕を開ける。



地球の手田から帰ってきた少女は、人類の未来に何を考えるのか。

パイロットデータ

パイロットリスト

ハマーン・カーン
ユーリ・ハスラー
テザート・ロンメル
ラカン・ダカラン
マシュマー・セロ
キャラ・スーン
グレミー・ト



マシュマー・セロ

ハマーン麾下の指揮官・パイロット。騎士道精神にこだわるロマンチスト。ハマーンを崇拝しており、MSパイロットとしてはかなり優秀。



グレミー・ト

ザビ家の系譜に連なる出身で、自分こそザビ家の後継者としてふさわしいと考えている。パイロット・指揮官としての技量は高いとはいえない。

悩む女

画...神楽つな



モビルスーツ



AMX-004

キューベレイ

アクスズで開発されたニュータイプ専用MS。多数のファンネルが装備された高性能機で、ハマーンの専用機というイメージが強い。

Column 会話集

ハマーン

ハマーン
「シャア
私に力を貸してくれないか?
ザビ家を再興し、その上で世界の事を
共に考えよう」
シャア
「ああ
私に出来ることなら
協力させてもらおう」
ハマーン
「シャア 頼りにしているよ」

...

シャア

隠し要素

隠しメッセージを発見!!

このCDには、通常のプレイでは聞くことのできない隠しメッセージが隠されていることが判明した。しかも、ただのメッセージではなくドラマ仕立てになっているのだ。

隠しメッセージの聴き方は、CDの2トラック目を再生するだけ。これでキレンたちの会話を楽しむことができるぞ。ただし、彼らのメッセージ通り、CDが破損する恐れがあるので注意だ。

DISC 1

レビル將軍とエルラン中將の会話が収録されている。内容はゲームCDをオーディオ機器で再生しようとするレビルをエルランが必死に説得しているというもの。あまりにも執拗にやめさせようとするエルランをレビルはジオンのスパイではないかという疑いをかけるのだった。

それにしても赤い彗星シヤアにライバル心を燃やすレビルというのも滅多にお目にかかるものではない。

DISC 2

ザビ家の兄弟たちの会話も収録されている。オーディオ機器でジオンの承認をプレイするという壮大な計画(?)を兄弟たちに話すギレン。ドズルとキシリアはその計画を止めにかかるが、甥の七光りではないかと証明したいガルマだけはやる気満々。だが、ギレンはPSでゲームをすることを決断するのだった。

そして、最後はギレンの決めゼリフで終了。「ジーク、ジオン!」と。

隠しモードを発見!!

隠しメッセージに続き、隠しモードがあることが判明した。現在のところ詳しい出現条件は分かっていないが、それぞれのDISCに1種類ずつ特別シナリオが入っているらしい。

内容は史実とはまったく関係ない番外編という位置づけ。バツと見の印象では、おまけパロディという感じだが、中身はしっかりと作られている。これをプレイしてこそ、真のギレンフリークである。



「華麗なる戦い!」というタイトルのついたストーリー。ゲームに登場する女性キャラが勢揃いしている。



「デキンの憂鬱」というタイトル通り、ザビ家の兄弟たちが三どもえの争いをするというもの。

隠しユニットを発見!!

連邦・ジオン軍では開発することができないユニットがあることが判明した。今わかってるのは以下の5種類。これらは第2部で登場する第三勢力でしか開発すること

ができない。下の機体のほとんどはガンダムの影の入公である彼のものである。



ジムⅡ
(ティターンズ仕様)



リック・ドム
(キャスバル専用)



ガンダム
(キャスバル専用)



リック・ディアス
(クワトロ専用)



百式

ガルマ、立つ!

やいた 克政

ガルマ・ザビ
彼は国民に最も
愛されていた

ガルマよ!
お前は多くの
国民に支持されて
おる

公国の切り札と
言っても
過言ではない

そうだ
兄貴っ!!

ガルマこそが
ワシをも使いこなす
将器になるだろう

そこでだ!
専用ドッグと
ザクを開発
させた

特別なイベントを
発生させるための
私からの贈り物だ

心して、
使うがいい

兄上も意外と
甘いようだ

キシリアッ

士気値を安直に
上げようとする
もくろみ――

ボッ
誰もが
考えそうな
事……

国葬！

まさか！

士気が上がり
公国が勝利すれば

うっ！
ガルマに
話すのか？

我が一族は絶対権力を
手中にできるといふもの

私の事を老けてるだの
言う輩を一掃する
良い機会ではありませぬか

多分に無理が
あると言えるが……

まあ、いいだろう

どの道MSでの
実戦経験の少ない
ガルマの事だ

十りが無いぞ



国葬イベントが
行われる確率は
高——いッ!!



このイベントが
上手くいけば

ドズルもキシリアも
皆、国葬だ

フッ

降下ポイントへ
集結を急がせろ!

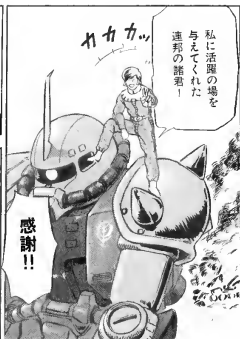
第一次降下作戦を
実行する!!



連邦の通常兵器など
MSの敵ではないッ!

ハッ

ドズル





ガッテン
未知の船

なんとしても
国葬をできる
ようにするのだ！



わかつているとは
思うが
失敗は許さん！



ブモモモ



連邦の
白いMS……

シャアか
遠いところ
ご苦労だった



はいいい



噂によれば
3機のザクを
撃破したとか……

しかし、ガルマ様の
敵ではないでしょう



心強いな
で、どう思う？

ガルマ様をお守りするために
やっています

私を買いかぶり
すぎてはないか!?

ヤツを倒せば
増々人気が上がると
いうもの

公園の女性は
メロメロです

まあ
容易いかな

相手をして
みたいものだ

それは
女ですか?
はいや、ずい
ち

警報!

木馬が
北米に降下
しました!

チャンス到来とは
このこと!

ただちに迎撃!!

私もザクで出る!!

ええいッ!
私のザクは
どこだ!?



オタク以外
居まい!

このザクが
ガルマ専用ザクを
赤くペイントした
ものだと気づく者は

クワッ

クソッ
ドップで
出る!

次のターンで
私の専用ザクを
量産しておけ!

対空ミサイル
発射!

今日は右舷が
やる気がないから
丁度いい

一機だと?

血迷ったか!?
補充コマンドを
してないのか?

左舷前方
ドップ一機!



恨むなら
父君を恨み
たまえ！

よしッ！
これで国葬が
できる！！

イベントだ！！
イベントの用意を
しろ！

私の検舞台だ

ムービーは
長めになッ！

ガルマよ
安らかに
眠れ……

勝手に人を
殺すな！

バカヤローッ
新生ジオン
モードだ！！

期してガルマは
各地で武功を立て

連邦は降伏
した

長生きするのが
これほど愉快とはな

ガルマ！

シアア！？

なんだ
その格好は？

勝手に原作を
変えられては
困るのだよ

台詞を覚えるのも
大変なのだ

まさか！

君は友人では
なかったのか？



キシリア様の
命令なのだよ



なんとしても
ガルマを抹殺
せよ……とね



うわっ！



そうか！
わかったぞ……

私をおだてて
ドップで出撃
させたのも、

戦闘フェイズで
いつも最初に
戦わせたのも



謀ったな！！

士気値が
上がるのだよ

そんなに国葬が
したいのかっ！

古くからのファンには
哀愁まん感じさせる



そういう
ことだ！！



そんな単純な理由で俺は殺されるのか!?



プレイヤーとは非情なものだよ

そんな事もわかんとはやはりボーヤだな




ちくしょーッ覚えていろよ

ザビ家とは縁を切ってやる!

シャア、お前もだ!!



望むところだ



新生ジオンモードか
ネオ・ジオンモードか

どちらが面白いと言われるか
楽しみだ

その数日後、
ガルマ・ザビを中心と
する新生ジオン軍が
設立された

その真逆の一端は

ザビ家の血を引く

非レノ非ミラ

ある

それから紛争立つ

しかし、なぜか
ジオン公国軍だけに
猛烈に襲いかかった

その理由は――

君の目で
確かめてみよう

用五口解說

宇田連邦0079年1月3日、ジオン公国は地球連邦政府に対し、宣戦を布告。そして同時にサイド1・2に奇襲を敢行した。この戦績は1月10日まで続いたため、一週間戦

雄飛を極め、双方が崩壊状態に陥った。なかなか残存部隊の苦で、ジオンが優勢とした。その後、制宙権はオールの確保し、後の戦局に大きな影響を与えることになる。

争とされてゐる。新兵兵器ビルズ・スーツと
Z-0兵器「N」核、生物兵器「C」化学の使用
により、ジオン軍は圧倒的に戦術を展開
させて、サイド2のコロニー「アイランド・ドイフ
」を地球上の連邦軍本部「ジャブロー」に
落とす計画「アイツシュ」作戦が実行されたこと
で連邦政府は最大の危機を迎へる。しかし、
連邦の必死の反撃と作戦は阻止され、コロニー
は南太平洋へと落下。その結果、最終的にこ
の一週間の戦いで、約30億もの人命が失われ
てしまつてゐる。

地球侵略作戰

南京条約で自治権の獲得に失敗したジオン

を要するジオン側の手に渡り、そしてジオン
を要するジオン側の手に渡り、そしてジオン

はここにおいて、地球上の約3分の1を勢力下においた。その後これらを権頭室とし、ジョンは地球侵略を本格化させるが、連邦政府との戦いはますます苛烈の一途を極め、戦局は混沌としていった。

RX 圖表設計

一年戦争勃発前、ジオン公国が新兵器「M.S.」の開発を行っていたという情報を地球連邦軍にはキャッチする。そしてこれに対抗するため、ジオンの新兵器情報に関する諜報活動、および自軍の新兵器の開発。この計画により、連邦軍は短期間でM.S.の開発に成功するが、なおもジオンに対抗するため、新たな作戦「V作戦」が提案、実行に移された。

作

凡て戦役での敗北により、MSSの重要性とその戦略的価値を再認識させられた地球連邦政府が、0079年4月に極秘裏に発動した、MSSの開発と生産、そして専用母艦の開発を目的とした計画。これはこれまでに蓄積されていた複数の開発計画を統合したものであった。「RX回収計画」なども、この作戦の一環。

カサス級強襲揚陸艦ホワイトベース隊に

出した民間人たちを中心に運用されていた部隊であったが、奇矯的にもジョンに對し多大な戦果を上げ、敵からも目につく集めていた。そして、連邦政府はこれを反政変部隊の初部隊としてと云ふてゐた。その際に必要な正名を稱したと第3独立部隊の名を授け、軍騎への所屬を認めたが、同部隊はその後期待していた戦果を上げることに不能。特にMSガンダムを操るパイロット、アムロレイは「ユウタイプ」としての能力をいかになく発揮し、活躍した。そして、同部隊をまた「ユウタイプ部隊」といふれるようになった。

22

地球連邦軍により、ヨーロッパに侵襲された。この侵襲は、地球連邦軍の資源採取基地、オーストラリアの攻陥を企図した攻勢作戦、レール特車の指揮の下、連邦軍は地上戦力の約半数をこの戦いに投入した。資源に乏しいジオン公国軍は、この基地の死守に務めたが、遂に1戦間の経果、3日後やむなく撤退した。その際、オデッサの司令官であったマクベ大佐は、南京条約が禁止されている輸船橋を使用し、内外に脱出して非難的となる。その後この戦いの機に、地球上でのジオン公国の勢力は激減し、双方ミナト・ヨーロッパに変化がもたらされた。

ジャブロー

オーストラリアを失ったジョーンズ公國は起死回生の策として、平南からの部隊と北米に残存していた兵力とを投入して、連邦軍の本拠地である南米ジャコラに総攻撃を仕掛けた。しかしこの作戦により、ジョーンズは兵が尽出してしまふという地球上の重要拠点、キャリフウォール・ベースを失うことになる。そして、ジャコラへの戦線においても、密かに地下に建設されていた秘密基地を暴露されるまではに止まらなかつた。これにより、ジョーンの地上における戦力はほぼ全滅し、キャリフウォール基地を残すのみとなつた。

Figure 1

地球連邦軍は、本格的に制空権の確保に乗り出し、大規模な反攻作戦を展開した。それが「田要」作戦^二である。まず、最初の目標は「田要要塞」^三とて、ここは「スル」が陣地の中心となっていたが、兄弟達の連戦から本国の指揮をうけていたが、兄弟達の連戦から本国の十分な増援を得られず、連邦軍の圧倒的な物量で大敗北。豊臣の敗北は、そして秘密兵器「ソーラー」の型に敗北を余儀なくされ、基地も破壊された。その後、戦局は大きく変転し、ついに「田要」の戦力は「アハオ」側へ、グラナダ、サイド3の重要3拠点を奪取するのとなった。

機動戦士ガンダム

XXXX

1979年にTVで放映が開始された「ガンダム」シリーズ最初の作品。いわゆる「ファーストガンダム」。

宇宙都市サイド7に住むごく普通の少年、アムロ・レイは「ガンダム」との運命的な出会いから、ジオン公国との戦争に巻き込まれることとなる（一年戦争）。そんな彼が戦争を通じていろいろな経験を経て、さまざまな人々と出会い、喜び、悲しみ、そしてやがてはニュータイプへと覚醒していく姿を描いた作品。

当時は一部のファンに熱狂的に支持されたものの、今のような大人気というわけではなかった。放映終了後しばらくたって、プラモデルなどの模型を中心に人気に火がつきはじめる。映画の公開とともに大ブレイクした。

以後、20数年にも渡って「ロボットアニメ」界の代表的な作品として、その地位を不動のものとしている。

登場キャラクター

ビル
アムロ・レイ
ブライト・ノア
カイ・シデン
ハヤト・コバヤシ
セイラ・マス
サレン・ザビ
ドズル・ザビ
キン・ア・ザビ
ガルマ・ザビ
シャア・アズナブル
ララァ・スン
ランバ・ラル

登場モビルスーツ

ホワイトベース
ガンダム
ガンキャノン
ガンタンク
ザク
クワ
ドム
ザルガタ
ジオング

機動戦士ガンダム

XXXX

「機動戦士ガンダム」の放映終了後、5年の歳月を経て放映された作品。

ときはUC0087。地球至上主義を唱えるテラ・ザ・スの台頭に対し、彼らの暴挙に業を煮やした反地球連邦組織エウロ・ガが立ち上がった。

主人公カミユ・ビタンはグリーンノアに住むごく普通のハイスクールの学生だったが、まったくの偶然からエウロ・ガに参加する。彼のゆづりと大人への階段を登っていく精神状態。そしてニュータイプへの覚醒、また新たなMS・キャラクターの登場、先の見えないストーリー展開と、さまざまな要素から多くのファンに共感を得、人気を集めた。

登場キャラクター

カミユ・ビタン
クワトロ・バジューナ
ファ・ユイリイ
ジャミトフ・ハイマン
ババデマス・シロッコ
ヤザン・ゲアブル

登場モビルスーツ

ハイザック
リック・ディアス
アッパマー
サイコガンダム
バウンド・ドッグ
メッサーラ

機動戦士ガンダム

XXXX

「ガンダム」シリーズ初のOVA作品として注目を集めた。

一年戦争末期の中立サイドを舞台に、幼い少年アルの目から見た戦争が描かれた。

連邦の試作MS、ガンダムNT-1の開発をキャッチしたジオン公国軍は、機体の奪取もしくは破壊を企図した「ルビコン計画」を発動。サイド6にシエタナ・ハーディの率いるサイクロプス隊を潜入させた。そのサイクロプス隊のメンバー、バーナード・ワイズマンを中心に物語は展開していく。

この作品により「もう1つのガンダム史」という新しいジャンルが確立したといえる。

登場キャラクター

クリスティーナ・マッケンジー
バーナード・ワイズマン
シエタナ・ハーディ
ガブリエル・ラミレス・ガルシア
ミハイル・カミンスキー

登場モビルスーツ

ガンダムNT-1
ジムコマンド
ジムスナイパーII
ザクII改
ケンパファー
リック・ドムII

0083 スターダストメモリー

XXX

「ガンダム」シリーズOVA作品の第2弾「ガンダム」から「Zガンダム」までの空白期間を埋める作品。精緻なメカニック描写は現在でもファンの間で高い支持を得る。

UC0083、デラーズフリートを名乗るジオン残党によるガンダム試作2号機の強奪、地球連邦軍への宣戦布告、そして「星の屑」作戦の発動……。若き連邦士官、コウ・ウラキと「ソロモン」の悪夢」と呼ばれた男、アナヘル・ガトリーの2人の男の意地をかけた戦いが見物。

登場キャラクター

コウ・ウラキ
サウス・バニング
エギー・コ・デラーズ
アナヘル・ガトリー
シーマ・ガラハウ

登場モビルスーツ

GP01ゼフィランサス
GP03デントロビウム
ファル・ヴァロ
ガーベラ・テトラ

第08MS小隊

XXX

「ガンダム」シリーズ作品の第3弾。「0080」と同じ一年戦争の外伝という位置づけで制作された。

一年戦争末期の東南アジア戦線を舞台に、連邦の若き士官、シロー・アマダと、ジオン公国のギニアス・サハリンの妹でMA・アプサラスのテストパイロット、アイナ・サハリンの2人の愛の葛藤を描いた作品。

舞台が地上ということもあり、よりリアルな戦場の雰囲気を作品で表現することに成功している。

登場キャラクター

シロー・アマダ
カレン・ジョシュワ
デリー・サンダースJr
ギニアス・サハリン
アイナ・サハリン

登場モビルスーツ

機動戦士ガンダム
機動戦士ジム
アプサラスII
アプサラスIII

外伝・ギレンの野望

XXX

本作に登場するキャラクター・MSの中にはゲームから生まれたものも何体(何人)かいる。

約3年前にSS版で発売された3枚組のソフト「機動戦士ガンダム外伝」(戦慄のブル)に(蒼を受け継ぐ者)(裁かれし者)は、一年戦争をテーマに、ユウ・カジマ率いるモルモット隊によるMS戦の実戦データ収集が目的のアクションゲーム。

また、同じく兄弟作DC版「機動戦士ガンダム外伝」(ゴロニの落ちた地で……)は、オーストラリア反政府戦を扱った作品。

登場キャラクター

ユウ・カジマ
フィリップ・ヒューズ
サマ・フェリス
ニムバス・シュターゼン
マスター・P・レイヤー

登場モビルスーツ

ブルーティスティニー
ザクII(マツナガ専用)
イフリート
ギャン重武装

ZZ・MSV・小説

XXX

「機動戦士ガンダムZZ」は「機動戦士Zガンダム」の続編に当たる。主人公ジュドー・アースタの乗るZZガンダムとアクシズのハマーン・カーンとの戦いを描いた作品。

「MSV」はプラモデルから発信した一年戦争の外伝的作品。これにより、MSの派生バリエーションやサイドストーリーなどが補足されていった。

また、ガンダムの生みの親である富野由悠季氏による小説版「ガンダム」もファンの間でかなりの話題になった。

登場キャラクター

ハマーン・カーン
クレミート
マシュマー・セロ
シン・マツナガ
ジョニー・ライデン

登場モビルスーツ

プロトタイプガンダム
ガンタンクII
ジムライトアーマー
ジオアッグ

STAFF

編集・構成

竹中 清、竹入昭男 (STUDIO HARD)

本文

竹入昭男、弥勒文彦 (観巻行)、小川浩典、
添田義明、谷 俊宏、杉山和繁

本文デザイン

網島美希 (BAMBOO FACTORY)

カバーデザイン

渡辺宏一 (2725 Inc.)

アンソロジー

やいた克政 (Studio ハボ)、吉田 創

4コママンガ

藤井昌浩、坂本つくね、神楽つな

ゲーム解析

弥勒文彦 (観巻行)、坂口徳仁、伊藤直人

監修

株式会社ハンタイ
株式会社サンライズ

編集協力

渡辺匡志

担当編集

木部高広

この本に掲載された文章、写真、イラスト等についての責任は全て小社にあります。

©創通エージェンシー サンライズ

©BANDAI 2000

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 プレイングガイド

発行人 加納得光

編集人 吉田陽一

発行所 株式会社 勁文社

〒164-0012 東京都中野区本町3丁目32番15号

電話 03-3372-3281 (編集) 03-3372-3291 (営業)

振替 00190-8-13311番

印刷所 大日本印刷株式会社

製本所 明興製本工業株式会社

乱丁、落丁本は当社にてお取り替えいたします。発行日、定価はカバーに表示しております

©2000 Keibunsha Printed in Japan

ISBN4-7669-3457-1 C0076





立てよ！
国民！

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜 プレイングガイド

MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S GREED

BLOOD OF ZEON
PLAYING GUIDE

©2000 Kotenbunsha Printed in Japan

“PS” ロゴおよび“PlayStation”は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
© 創通 エンターテインメント・サンライズ
© BANDAI 2000



機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜

プレイングガイド



機動戦士ガンダム
野望五部作の系譜

。プ

が

に



立てよ！
国民！

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜 プレイングガイド

第1部『ギレンの野望』編の全容が
今、明らかに。

ストーリー解説&イベント紹介&全74マップ徹底研究&
4コママンガなど充実の大ボリューム!!

描き下ろしアンソロジー

『MS-06』『ガルマ、立つ!!』収録!!

ガンダムファン垂涎の一冊!



PRINCIPALITY
OF ZEON



9784766934571

ISBN4-7669-3457-1

C0076 ¥1200E



1920076012006

●定価:本体1200円+税

©2000 Keibunsha Printed in Japan

PS ロゴおよび“PlayStation”は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
© 劇画: ジン・レオン・サンライズ
© BANDAI 2000



機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜

プレイングガイド

第2部『ジオンの系譜』編へ……。

Contents

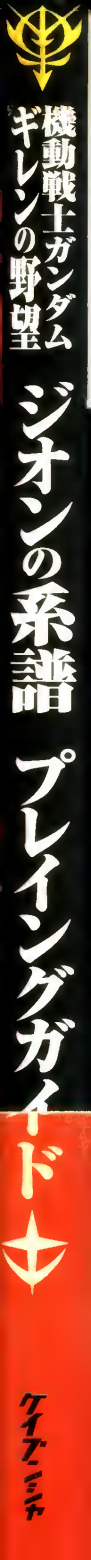
ザビ家の秘密
ゲームシステム紹介
戦略マニュアル
全74拠点マップ解説

地球連邦軍
ジオン公国軍
第三勢力紹介
用語解説・原作紹介

これで「一年戦争」のすべてが分かる!



EARTH
FEDERATION
SPACE FORCE



機動戦士ガンダム
の野望
の系譜
アムロ
が
17歳



立てよ！
国民！

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜 プレイングガイド

MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S GREED

BLOOD OF ZEON
PLAYING GUIDE



9784766934571

ISBN4-7669-3457-1

C0076 ¥1200E



1920076012006

●定価:本体1200円+税

©2000 Keibunsha Printed in Japan

『P』ロゴおよび“PlayStation”は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

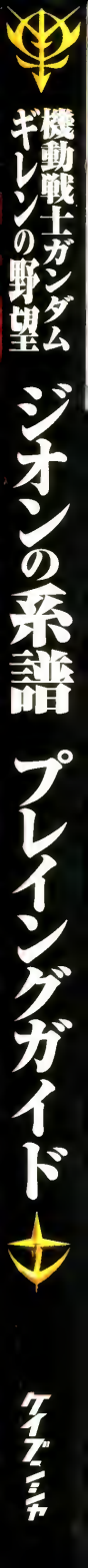
© 劇団I ノン・パザンティス
© BANDAI 2000



機動戦士ガンダム キレンの野望

ジオンの系譜

プレイングガイド



機動戦士ガンダム 野望

シオン

の系譜

アムロ・レイが導く